ALL About PlayStation2 You Wish To Know

# PS2专辑

VOL.5



# PS2专辑Vol.5 精彩导读

## 特别推荐

### 2007上半年PS2日版游戏销量20强

回顾2007年上半年，游戏战场风云变幻、搏杀惨烈。在NDS、Wii的强势表现下，已渐渐从日本如今主流市场机种走出的PS2战绩如何呢？又是哪二十款游戏能够杀出重围脱颖而出呢？现在就让我们一同来看一下吧！

P4

## 特别推荐

### 日本游戏分级制度的秘密

在每款日式游戏的封面上，我们都会看到那熟悉的CERO＋字母的标志，而其就代表着这款游戏的分级。各位对于CERO分级制度是否有兴趣呢？又是否了解某款游戏是由于什么样的理由而被区分在什么等级？这篇文章将解答你的所有疑问！

P6

## 特别推荐

### 宿命传说 重制版 剧情小说

“《传说》系列”最强作品之一
“《传说》系列”最经典的角色
命运的嘲弄，悲哀的思念……
属于英雄们的战争，就在此刻上演！

P11

## 特别推荐

### 战神II 圣剑神罚 剧情小说

这是一个史诗般的故事
这里有着令人惊愕的剧情转折
狂暴、杀戮、悲壮、血性
欢迎进入众神的世界
观赏神界的残酷战争！

P220

## 特别推荐

### PS2游戏至尊年鉴

从2006年8月1日到2007年9月1日，整整28页篇幅，共113款注目游戏，《PS2游戏至尊年鉴》第五度出击！

P26



## 经典攻略研究

PS2的时代远远没有结束，只要有那些无比经典的游戏存在，它就将一直陪伴着你我度过那美好的时光。这里我们为您精选了14部您不可错过的经典游戏的攻略或研究，希望它们能够令您的PS2再度焕发青春！









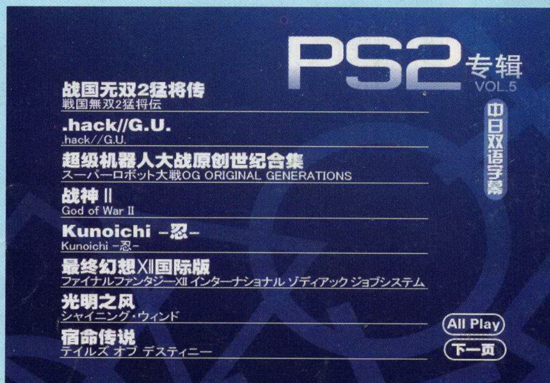




## PS2专辑DVD

### 金曲MV大合集 Vol.5

31首经典PS2游戏金曲MV大推荐，
全部中日（英）双语字幕，
让您尽情享受视觉及听觉的双重盛宴！
（下图为DVD界面）



# CONTENTS

## PS2专辑Vol.5

目录

感谢月亮出来咯提供书籍
梦回三国扫描制作

### 特别推荐



### 游戏小说



### 名制作人访谈

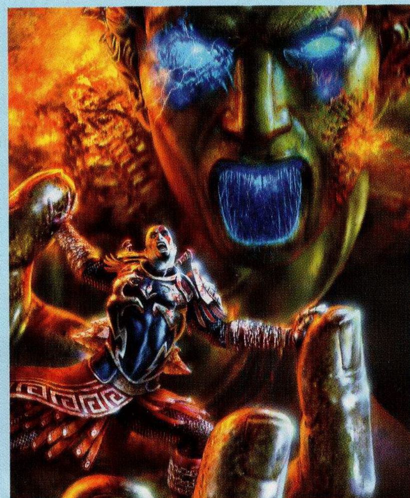


### 经典攻略研究



### 游戏发售表









# CONTENTS

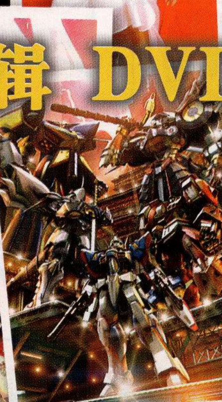
| 曲名 | 游戏 | 歌曲长度 | 珍藏度 |
|---|---|---|---|
| IN THE NUDE～Even not in the mood～ | 战国无双2 猛将传 | 03:36 | ★★★★★ |
| やさしい両手（温柔的双手） | .hack//G.U. | 04:08 | ★★★★★ |
| Rocks | 超级机器人大战 原创世纪合集 | 05:01 | ★★★★☆ |
| Numb | 战神 II | 03:07 | ★★★★★ |
| It's My Day | Kunoichi －忍－ | 04:40 | ★★★★☆ |
| Kiss Me Good-Bye | 最终幻想XII国际版 | 03:10 | ★★★★☆ |
| Heart-shaped chant | 光明之风 | 02:01 | ★★★★☆ |
| 夢であるように（如梦一般） | 宿命传说 | 02:02 | ★★★★☆ |
| 深红 | 异世纪传说3 THE FINAL | 02:47 | ★★★★★ |
| NEVERLAND | 召唤之夜4 | 02:50 | ★★★☆☆ |
| Justice to Believe | 荒野兵器5 | 02:09 | ★★★☆☆ |
| WORLD'S LOVE | 光明力量 EXA | 01:31 | ★★★★☆ |
| Rainbow | 龙影符 | 02:51 | ★★★☆☆ |
| schwarzweiβ ～霧の向こうに繋がる世界～（schwarzweiβ ～通向云雾彼端的世界～） | 伊莉斯的工作室 伟大的幻想 | 01:46 | ★★★★☆ |
| Run For Your Life | 玛娜传奇 学校里的炼金术士们 | 01:57 | ★★★★☆ |
| Innovation | 梦幻骑士V 世代传承 | 01:30 | ★★★★☆ |
| Bravery ~辿り着きたい君へ（Bravery ~陪在你身边） | 梦幻骑士VI 危机世界 | | ★★★★☆ |
| Save This World | 梦幻之星:宇宙 | 03:01 | ★★★★☆ |
| 終端の王と異世界の騎士 ～The Endia & The Knights～（终端之王与异世界的骑士～The Endia & The Knights～） | 混沌之战 | 02:10 | ★★★☆☆ |
| 冒険日和（冒险好天气） | 太鼓之达人 七代目 | 01:57 | ★★★☆☆ |
| Stay | 心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss | 01:35 | ★★★☆☆ |
| 君だけの旅路（只属于你的道路） | 传颂之物 逝者的摇篮曲 | 02:05 | ★★★★☆ |
| 嘆きノ森（叹息之森） | 寒蝉鸣泣之时 祭典 | 02:29 | ★★★★☆ |
| 魂のルフラン（魂之轮回） | 新世纪福音战士 战斗管弦乐 | 01:24 | ★★★★☆ |
| Mighty Heart ～ある日のケンカ、いつもの恋心～（Mighty Heart ～某天的争吵、不变的心~） | 娇蛮之吻 | 02:01 | ★★★☆☆ |
| 黄金の輝き（黄金光辉） | Fate/stay night[Realta Nua] | 01:38 | ★★★★☆ |
| 如龙2OPENING MOVIE | 如龙2 | 01:11 | ★★★★☆ |
| 潜龙碟影2 自由之子OPENING MOVIE | 潜龙谍影2 自由之子 | 02:50 | ★★★★★ |
| 皇牌空战 零 贝尔肯战争OPENING MOVIE | 皇牌空战 零 贝尔肯战争 | 02:32 | ★★★★★ |
| 幻想水浒传 V OPENING MOVIE | 幻想水浒传 V | 02:55 | ★★★☆☆ |
| 深红 | 异世纪传说3 THE FINAL | 05:20 | ★★★★★ |








## PS2专辑 DVD 金曲MV合集 Vol.5

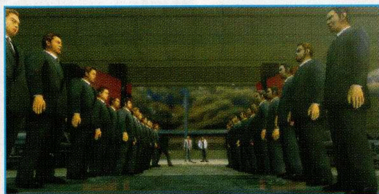



2007年上半年

# PS2游戏日本销量排行榜

## TOP20

| 名次 | 中文名 | 原名 | 发售商 | 发售日期 | 销量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 20 | 灵魂摇篮 世界吞噬者 | ソウルクレイドル 世界を食らう者 | 日本一SOFTWARE | 2月15日发售 | 88373套 |
| 19 | 奥丁领域 | Odin Sphere | Atlus | 5月17日发售 | 90232套 |
| 18 | 必胜柏青哥★攻略系列Vol.10 CR新世纪福音战士 奇迹的价值 | 必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズVol.10 CR新世纪エヴァンゲリオン～奇迹の价值～ | D3 PUBLISHER | 6月7日发售 | 96398套 |
| 17 | 圣剑传说4 | 圣剑传说4 | Square Enix | 2006年12月21日发售 | 10万4790套 |
| 16 | 如龙2 | 龙が如く2 | SEGA | 2006年12月7日发售 | 10万7537套 |
| 15 | 冬季恋歌柏青哥达人10 | 冬のソナタ パチンコマシター10 | HACKBERRY | 1月25日发售 | 10万7629套 |
| 14 | 寒蝉鸣泣之时 祭典 | ひぐらしのなく顷に祭 | Alchemist | 2月22日发售 | 11万2859套 |
| 13 | 光明之风 | Shining wind | SEGA | 5月17日发售 | 12万1800套 |
| 12 | 光明力量 EXA | Shining Force EXA | SEGA | 1月18日发售 | 13万763套 |
| 11 | 火影忍者 疾风传 终极觉醒 | NARUTO－ナルト－疾风传ナルティメットアクセル | NBGI | 4月5日发售 | 14万547套 |







### 第19名 奥丁领域

**90232套**

在PS2步入末期的现在，这款风格清新的游戏却引起了不少玩家的兴趣。相信很多人第一眼就会被《奥丁领域》那美丽的画面深深吸引，而曾玩过SS上《公主的皇冠》的朋友更是会对这种画风倍感亲切。《奥丁领域》以北欧神话（准确的说是瓦格纳的歌剧《尼贝龙根的戒指》）为创作源泉，通过五位主角的剧本为我们展现了一出发生在艾里昂大陆上的宏大诗篇。虽然重复游戏场景多达五次的设定会令许多人感到厌烦，




但为了那出色的剧本，大部分玩家还是选择了将其全部打穿。尽管有着画面拖慢、合成系统繁杂等这样那样的小缺点，不过本作依然可以算得上是一款出色的ACT游戏，值得动作游戏爱好者及游戏剧情爱好者一玩。

### 第17名 圣剑传说4

**10万4790套**

在已不是RPG黄金时代的现如今，一款RPG能卖到10万套以上其实已经算是个不错的成绩了，但是，10万4790套对于本作来说却是个彻头彻尾的失败。因为，它的开发商是Square Enix，而它的名字是如雷贯耳、历史悠久的《圣剑传说》。

作为蛰伏十一年后再度登场的《圣剑》新作，虽然变为了纯粹意义上的动作冒险游戏，但许多老玩家都对其报以了厚望。本作的画面改为了全3D形式，不过那已成为系列特色的柔美画风却没有丝毫改变，而剧情及音乐也依然可以归入上品行列。可是，每章等级初始化、怪异的视角及拙劣的锁定系统等一系列因素却令玩家们感到很不适应，再加上本作的号召力在时隔十余年后已经减弱了很多，因此，Square Enix也只能咽下这个失败的苦果。




### 第16名 如龙2

**10万7537套**

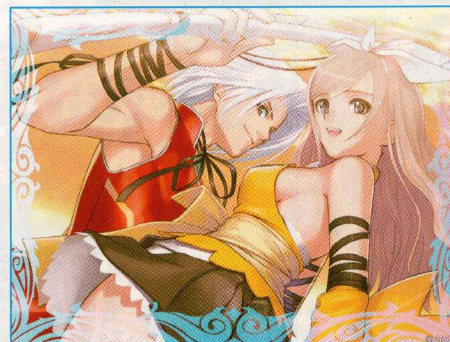
其实《如龙2》的销量还是低了些，如果每个日本极道成员都买一套的话，这款游戏完全可以突破百万大关……开个玩笑，以《如龙2》的高素质而言，取得这样的成绩实不为过。无论从战斗、系统、剧情还是演出效果等各方面而言，本作都远远超越了一代，而这种现实题材黑帮仇杀的作品也吸引了一批对旧日式游戏不怎么感兴趣的玩家。值得一提的是，一代的廉价版也在本次榜单上，不但排名在第七位，而且累计销量更是达到了同类游戏中惊人的45万套。看起来，SEGA在经过多次失败后终于又开创了一个堪称经典的游戏系列，不过，将于PS3上发售的新作走的是古装路线，不知这是否会对作品的销量及发展前景带来一定影响。




### 第13名 光明之风

**12万1800套**

不管“《光明与黑暗》系列”的FANS是多么愤愤不平，多么对SEGA和TONY嗤之以鼻，但事实就是，当年的《光明之泪》确实是成功了。若非如此，其续作《光明之风》也不会采用同样的模式再度推出。与以往的“《光明》系列”作品不同，说到《光明之泪》和《光明之风》，玩家脑海中首先冒出的不是游戏画面、系统、剧情等基本要素，反而是画师TONY的名字。的确，TONY的人设着实为本作增色不少，许多人更是因此而迷上了这款游戏，这点从游戏推出时各大游戏BBS专区的帖名及发帖数量上就可见一斑，当然，这并不是说《光明之风》的成功全靠TONY的功劳，豪华的声优阵容、简单爽快的系统等要素也是本作的亮点所在。不过，本作确实在很多地方还存在着缺点，希望在续作推出时，SEGA能在这些方面进行些改进吧。



| 名次 | 中文名 | 原名 | 发售商 | 发售日期 | 销量 |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 女神异闻录PERSONA3 FES | Persona3 FES | Atlus | 4月19日发售 | 15万9431套 |
| 09 | hack//G.U Vol.3 漫步之速 | hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで | NBGI | 3月29日发售 | 16万8562套 |
| 08 | J联盟创造球会5 | J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう5 | SEGA | 2月1日发售 | 17万4906套 |
| 07 | 如龙 廉价版 | 龙が如 the best | SEGA | 2006年10月26日发售 | 17万5122套（累计45万462套） |
| 06 | Fate/stay night[Realta Nua] | Fate/stay night[Realta Nua] | 角川书店 | 4月19日发售 | 18万2182套 |
| 05 | 职棒魂4 | プロ野球スピリッツ4 | Konami | 4月1日发售 | 18万4824套 |
| 04 | 王国之心Ⅱ 最终混合版+ | キングダムハーツⅡ ファイナルミックス+ | Square Enix | 3月29日发售 | 30万1830套 |
| 03 | 超级机器人大战 原创世纪合集 | スーパーロボット大战OG オリジナルジェネレーションズ | Banpresto | 6月28日发售 | 33万2373套 |
| 02 | 横行霸道 圣安德里亚斯 | Grand Theft Auto: San Andreas | Capcom | 1月25日发售 | 39万9837套 |
| 01 | 无双大蛇 | 无双OROCHI | Koei | 3月21日发售 | 62万7756套 |



**第6名**

## Fate/stay night [Realta Nua]

### 18万2182套

对于一部电子小说游戏而言，能取得将近20万的销量着实令许多人吃惊不小。其实TV游戏玩家也许不知道，几年前发售的PC版《FATE》在GALGAME领域的影响力非常大，尤其是那精彩的剧情更是受到了玩过本作的人的一致好评。此外，去年播出，改编自原作（FATE线）的TV版动画也令更多人成为了本作的FANS，由此也可以得知本作大卖的缘由了。虽然PS2版删除了原作的H成分，不过却新增了一个完美的结局，这就令得即使是曾玩过PC版的玩家也提起了攻略PS2版的兴趣。

**第4名**

## 王国之心II 最终混合版+

### 30万1830套

《王国之心Ⅱ》的进化版+《王国之心 记忆之链》的PS2重制版以7980日元的价格捆绑销售，再加上原作过百万的销量，我们实在找不到本作不大卖的理由。Sqeare Enix与迪士尼在“《王国之心》系列”上的合作可谓名利双收，不但每代都能大卖，更令画师出身的野村哲也成为了现如今日本业界的王牌制作人。如果说这次《王国之心Ⅱ》在改动上还只算是细枝末节的话，那么《王国之心 记忆之链》就完全可以称得上是翻天覆地的变化了。采用了二代引擎，添加了原创情节，新增了战斗系统，而这部原本发售于GBA上的游戏在PS2重制后，也终于令PS2玩家可以得知整个《王国之心》故事的全貌。综合而言，30万的销量实在不能算多。



**第3名**

## 超级机器人大战 原创世纪合集

### 33万2373套

曾经有人认为，“《超级机器人大战》系列”完全是凭借着众多机器人动画的魅力才吸引了众多玩家，而所谓的《机战》FANS也不过是机器人动画的爱好者。但是，《超级机器人大战 原创世纪合集》的问世及销售成绩却给了这帮人一记响亮的耳光。

这部GBA作品的重制版合集一经公布便引起了广泛关注，几次延期更是吊足了玩家的胃口。而当其问世后大家才明白，这些等待都是值得的。精彩绝伦的情节、近乎完美的演出效果、严谨耐玩的系统等一系列要素都令《机战》的爱好者热血沸腾。之所以屈居第三，完全是由于发售时间距离统计截至日太近的缘故。



**第1名**

## 无双大蛇 62万7756套




不管你如何不齿光荣的所做所为，人家这几年来靠着《无双》的名号赚得盘满钵满都是不争的事实。正篇、猛将传、帝国，甚至再加上麻将游戏，而玩家也是一边骂一边乖乖掏钱。既然如此，那就干脆让《三国》和《战国》的FANS都来掏钱吧。

于是，《无双大蛇》就这么应运而生了……

压根不用管那无稽的剧情，只要有《真·三国无双》和《战国无双》的英雄们登场，而且保留了原本的游戏性，那本作对于每位《无双》FAN来说就是一部必买的作品。而事实也确实如此，62万7756套的销量让本作登上了2007年上半年PS2游戏销量排行榜的冠军宝座。不过还是要提醒PS2玩家，如果要算全机种的话，那本作一下子就跑到第九名去了……

## 后记

虽然许多PS2玩家不想承认，但与去年相比，步入末期的PS2确实日益式微，在日本上半年全机种软件销量百强排行榜中竟然只有19个席位。而与其相比，任天堂两大主机却是狂飙猛进，尽管排名榜首的是PSP上的《怪物猎人携带版2nd》，但Wii和NDSL的上榜游戏竟然达到了惊人的69个，这个数字着实令人叹为观止。

今年年末还有《超级机器人大战 原创世纪合集外传》、《宿命传说 导演剪辑版》等一线大作发售，但PS2已经走向了衰落期，这点是不争的事实。不过，相信所有玩家都不会忘记它在这数年来带给我们的欢乐，而且，我们还可以用这些年来成百上千的PS2经典游戏来让这台主机发挥它的作用。有当年PS进入软件衰落期后，销量依然在国内居高不下的例子在前，对于中国玩家来说，PS2的时代，还远远没到结束的时候呢。

# 18禁 年龄限制的秘密

# 日本游戏分级制度探究

~ 为什么那款游戏的年龄会受到限制呢？ ~

## 日本游戏最熟悉的分级标识 CERO年龄分级

提到日本游戏的年龄分级标识，玩家们首先会想到的，应该就是在游戏封面上以及广告上的"A"(全年龄)等标记。这些标记是根据日本电脑娱乐分级机构(以下简称为CERO)所制定的游戏分级制度而标上的，不过国内平常大概没多少人关注它就是了。下面，就让我们来详细了解一下这种分级制度吧。

### 目的并非在于限制，而是对消费者购买进行指导

CERO所指定的年龄分级标识是根据社会伦理标准来进行审查，之后再根据游戏的适合年龄分为五个级别，以令身为玩家的消费者能够参考这种分级标识，当作购买游戏时可依循的判断标准之一。尽管CERO所做的年龄分级本身并没有限制贩卖对象年龄，但在日本各地方政府与游戏卖店中，也有根据这个年龄分级标准，以自我约束的形式来限制各级游戏可贩卖对象的倾向存在。

### 分级标识的种类

**CERO A 全年龄**：没有包含需要做年龄分级的描写与内容，代表这款游戏适合所有年龄的玩家。

**CERO B 12岁以上**：代表这款游戏中包含了适合12岁以上玩家的表现手法与内容。

**CERO C 15岁以上**：代表这款游戏中包含了适合15岁以上玩家的表现手法与内容。

**CERO D 17岁以上**：代表这款游戏中包含了适合17岁以上玩家的表现手法与内容。

**CERO Z 限18岁以上**：代表这款游戏中包含了必须限制为18岁以上玩家的表现手法与内容。

**CERO 教育・データベース 教育・资料库**：代表这款游戏是教育类资料软件，目前仅有《MAPLUS 携带卫星导航》等极少数软件有这种标志。

**CERO 规定适合**：在预定送交CERO审查的游戏试玩版上会出现这种标识，于2003年9月追加。

**CERO 審査予定 审查预定**：这个标志代表目前该软件预定送交CERO审查，用于刊登在游戏杂志等各种宣传用途上。

### 内容图示的种类

这里出现的标志，是用来表示该款游戏中含有哪些作为游戏分级依据的内容描写，一共分为九个类别。如果该款游戏兼有多种审查对象要素时，就会标上多种标志。

此外，A分级(全年龄)的游戏不会标注上述标志。

| | |
|---|---|
| 恋爱 | 毒品 |
| 犯罪 | 恐怖 |
| 性描写 | 言语/其他 |
| 饮酒/吸烟 | 赌博 |
| 暴力 | |

### CERO的成立由来

为了满足日本玩家在购买游戏时希望有一个判断标准的要求，CERO于2002年创立了。CERO的分级标准参考了美国的游戏分级机构"娱乐软件分级机构"(Entertainment Software Rating Board，以下简称ESRB)。最开始时年龄分级一共划分为了4个级别，不过从2006年3月起由于审查分级制度的变更而新增了一个级别，如今是分为5级。现在，几乎所有日本TV游戏厂商都已经是CERO的会员了。

#### CERO的历史

2002年6月
**电脑娱乐分级机构(CERO)创立**

2003年11月
**经认定为特定非营利活动法人**

2006年3月
**审查分级改为如今所用的制度**

#### 以前所采用的标志



# 游戏从送审到决定年龄分级的流程

一款游戏是如何接受审查，并且最终被决定分于哪一级的呢？下面我们就一同来看一下具体的流程吧。另外顺便一提，CERO是从2002年10月开始审查游戏的，因此在此之前发售的游戏都不会标有CERO分级标志。

**1 游戏厂商委托CERO进行伦理审查**

**2 将游戏厂商提供的影像送到CERO事务局检查**

游戏厂商提供的画面在送到审查员手上之前，会先送到事务局检查送审资料是否完整。有必要时会要求厂商补充资料，最后再进入审查阶段。

**3 由多名审查员进行内容描写的审查**

**4 将审查结果通知游戏厂商**

**3 游戏厂商根据审查结果在产品上面标明年龄分级标识**

## 游戏商制作送审用的影像

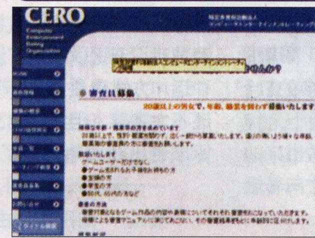


游戏具体要区分在哪一级，是由CERO审查员观看游戏影像来决定的。因此必须先由游戏厂商方面将作品的主题与概念，以及会收到年龄分级限制的内容描写统合在一段15分钟～2小时长的影像中。

## 与游戏厂商协商研究

如果审查出来的分级结果与游戏厂商预计的不同，CERO会无限次地接受厂商的重审要求，同时CERO也会将游戏中哪些部分的描写不合尺度等详细结果告知厂商，以令游戏厂商可以对这部分内容进行修改，从而在日后继续送审。此外，CERO还会提供审查前的协商，厂商可以在开发过程中就与CERO的工作人员商讨内容并进行调整。这种协作制度非常完善，迄今为止，在CERO与厂商间几乎从来没有发生过因为意见不合而产生争执的案例。

## 由经过训练合格的审查员进行审查



▲CERO在自己的官方网站上也登载了征求审查员的相关事宜，想知道具体要求的话不妨去看下（地址：http://www.cero.gr.jp/recruitment.html）

审查员是由自愿应征的人（年龄在20～70岁之间）进行担任的，性别不限。CERO会为每部送审作品安排三名性别与年龄分布不同的审查员来进行审查工作。而在根据审查标准进行审查后，三人之中如果有两人审查结果的分级一致，就会采用这个分级作为该游戏的年龄分级。

## 重新送审的流程

**CERO告知决定年龄分级的根据，也就是不符尺度的描写**

▼

**游戏厂商根据审查结果对游戏内容进行修改**

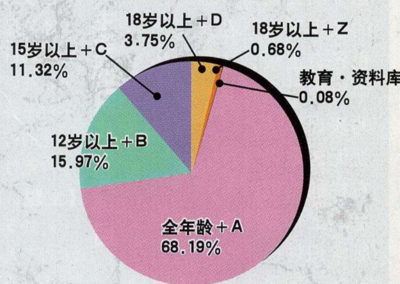
▼

**再度将修改后的影像送交CERO，接受其重新审查。**

## 迄今审查的游戏数量

从2002年10月到2007年3月这四年半的时间内，CERO审查过的游戏总共为3650款。其中分级为全年龄的游戏多达2489款，约占了受审游戏总数的70%。NDS的畅销带动市场上推出了许多主打较低年龄层的软件，这点应该也与这种现象有相当大的关系在吧。至于动辄引起话题，年龄分级在18岁以上的游戏，其实真正数量少得可怜，仅占了受审游戏数量的0.68%。

### 各级别分布图




### 各级别游戏软件款数

| 2002年10月～2006年5月 | 2006年3月～2007年3月 | | 总计 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 各级别游戏数量 | | | | | |
| 2002年10月～2006年2月 | 2006年3月～2007年3月 | | 总计 | | |
| 教育・资料库 | 1 | | 教育・资料库 | 2 | 3 |
| 全年龄 | 1693 | | A | 796 | 2489 |
| 12岁以上 | 390 | | B | 193 | 583 |
| 15岁以上 | 323 | | C | 90 | 413 |
| 18岁以上 | 128 | 114 | D | 23 | 137 |
| | | 14 | Z | 11 | 25 |
| 合计 | 2535 | | 合计 | 1115 | 3650 |

# 大致介绍美国的游戏分级机构
# ESRB采用的年龄分级制度概括

CERO在分级制度上是参考美国的游戏分级机构ESRB而来的。目前后者所使用的年龄分级标志，就是在右边所列出来的七项，一共分为了六种级别，而剩下一个标志则是代表该游戏正在接受审查中剩下的一个。

ESRB的年龄划区分方式有着若干差异，其中将幼年苗有着若干次差异的孩童与老人。ESRB的年龄层区分身体，而其中将幼年期又更进一步地分为六个级别以及10岁以上等级别。是ESRB分数ESRB的年龄层划分方式与10W以上的祖训。附带一提，适合10岁以上的"《E10+》"级别，。是以E级与T级之间的年龄层间隔太大了。另外，在游戏的包装盒上是以E级与T级之间的年龄层间隔太大为由，因而在2005年3月时新增的。此外，在游戏的包装盒有两个地方会标明分级标志，正面只会印上标志，而在背面则会协商详细说明。




欧美的Xbox360版软件包装盒

游戏分级的内容比日本更为细致

## ESRB所采用的年龄分级

E (EVERYONE) 适合6岁以上

T (TEEN) 适合13岁以上

AO (ADULTS ONLY) 适合18岁以上

EC (EARLY CHILDREN) 适合3岁以上

E10+ (EVERYONE 10 and older) 适合10岁以上

M (MATURE) 适合17岁以上

RP (RATING PENDING) 审查中

# 采访CERO的两位重量级人物
## 游戏分级制度的运作机制



**佐竹正治**
在电脑娱乐分级机构事务所担任经理工作，于2004年4月上任。



**渡边和也**
现任专务理事，曾经于电脑娱乐协会（CESA）担任专务理事、伦理委员会委员长等。

**——请问在CERO设立之前，家用游戏机的游戏都没有分级审查吗？**

**渡边：**在设立前，CESA中曾有个名为伦理委员会的机构，实行的是自我约束机制。由于当时并没有依照年龄层来分级的制度存在，所以实际的运作方式，是仅挑出过于超越尺度的游戏加以限制。而除了这些受到限制的游戏外，其他的所有游戏都算是适合全年龄的。

**——当时所发售的所有游戏都经过这样的审查吗？**

**渡边：**当时是采取由游戏厂商自行申请审查的制度，希望厂商主动将内容比较过激的游戏交给CESA的伦理委员会。虽然委员会由将近十人组成，但由于并没有具体的操作标准，因此做出来的判断也有很大一部分是因人而异的，之后才向着设法引进分级制度的方向发展。

**——当时的评价如何呢？**

**渡边：**在CESA中是毁誉参半，有些人就认为这样做为时过早。毕竟当时我们要做的事情是前人所没有做过的，尤其是在年龄层的划分上，准备工作真的非常艰苦。

**——那么，当时所采用的划分标准又是怎样决定的呢？**

**佐竹：**在CESO创立之初是参考的美国ESRB机构，它们是按照单字的字首来划分级别，例如T（teen）或M（Maure）等，而我们则是直接以数字来进行标识的。至于不是直接玩游戏来进行审查，而是请游戏厂商提供收录了游戏内容的影像来审查的这种运作方式也是源自ESRB。尽管刚开始时各项制度还不太完善，但经过这五年来累积的经验，如今的标准也已经成熟起来了。

**——在这五年之间，判断标准有没有改变呢？**

**渡边：**倒是有过由审查员将描写手法改得更为浅显易懂的例子，此外也有追加及改动的部分条目，不过判断标准本身是没有改变的。

**——一款游戏的审查费用大概是多少？**

**渡边：**如果是加盟会员的话，一款游戏需要花费的审查费用是70000日元。由于这是一个靠审查费用收入来运营的团体，因此我们从来没有收过来自政府的补助金，如果有人肯捐款就好了（笑）。不过，要是真收了捐款的话，就有可能被人怀疑说审查出来的分级结果不够公正。所以，虽然我们少了这份收入，但相对的也就能够维持在独立于政府以及厂商之外的立场来行动。

**——审查员的组成方面是注意做到不要偏颇，不过这样是不是也会造成意见分歧呢？**

**佐竹：**这种情况倒是比较少，也许是因为这五年来我们的规章手册都一直在慢慢改善的关系吧。我们会观看游戏厂商提供的影像，并以记下几分几秒的表现手法相当于哪个级别的方式进行检查。不过，为了要能够排除个人主观感觉，我们规定必须要一边看着手册一边进行检查才行。

**——不过我想多少还会产生一些分歧吧？**

**佐竹：**一开始时确实发生过一些争执，不过对于做一件全新的工作，这也是没有办法的事情。我们产生的分歧主要都是在暴力描写部分，要根据出血程度判断该划分到12岁以上还是15岁以上，这时就经常因为意见不合而使审查很难顺利完成。不过随着我们跟厂商方面的事前协商工作逐渐稳定，这种情况也就渐渐消失了。

**渡边：**应该有不少人想说有很多玩家会抱怨分级结果，不过说实话，我们几乎没有收到这方面的意见。根据这个来看的话，我觉得我们的审查结果应该大致上已经得到了玩家们的肯定。

**——游戏厂商应该会希望分级在较低年龄吧？**

**佐竹：**不一定，各种情况都有。也有厂商认为分在Z级更能吸引消费者，所以希望我们分在这一级。CERO跟其他审查团体不同的地方，应该就在于有"禁止表现"这种极限压在头上吧。其他的审查团体在进行审查时，只要是在不触犯法律的范围内，都会尽量让厂商自由发挥。不过我们就算把游戏分到Z级，游戏厂商已经必须在不抵触禁止项目的前提下进行开发。因为Z级如果再过头一点点，立刻就会触及到禁止表现的天花板。

**渡边：**有个规定是如果包括了符合禁止表现的内容，我们就不予以分级。而遇到这种情况时，我们会请厂商把抵触禁止表现的部分进行修正删除之后再度受审。

**——游戏厂商对玩家有什么什么需求？**

**渡边：**并没有这方面的要求，不过我认为分为Z级的游戏数量应该再多一些。毕竟难得划分出了玩家的族群，希望能令高年龄层方向更为普及。

**佐竹：**我们的工作就是要向玩家提供资讯。因此如果玩家认为能多得到哪些讯息会很有帮助的话，请务必要告诉我们一声。这样做也能令我们在将来继续改善……总之就是希望今后能够逐渐地朝着高年龄层方向普及吧。

### 绝对禁止的表现形式

所谓的禁止表现，正如字面含义所示，指的是禁止在游戏中使用的表现手法。在上页所记载的会成为分级对象的表现手法，在尺度上也各有上限。一旦作品中出现了超越某种极限的表现手法，这款游戏就无法取得分级。参看右栏的内容即可知道，基本上都是只要具备一般常识性的伦理观念。当然，如果再度送审时这些问题都消除了的话，那就可以取得分级认定。

**主要的禁止描写项目**

【性描写】
- 包括性器官及私处的描写
- 性行为以及与性行为有关的拥抱及爱抚等描写
- 促进性的欲求，或是以刺激性欲为目的的排泄等描写

【暴力描写】
- 造成极端残酷印象的出血、肢体分离、缺损、尸体、杀害、恐怖描写

【反社会行为的描写】
- 以在游戏主题或概念上缺乏必然性的大量杀人或暴行为目的的描写
- 对于将毒品或精神药物等管制药物，用在原本的医疗目的以外等不正当用途的行为予以肯定的描写
- 肯定性交易的描写、对儿童买春行为的描写

【主题、概念、系统】
- 对缺乏必然性的性、暴力、反社会行为、言语、思想有过度描写
- 对于人种、信条、性别、职业、宗教、境遇、身心条件、生活状态等条件予以不当歧视的描写
- 对个人、法人或团体妄加诽谤、中伤、损害其名誉或尊严的描写

※以上为摘录内容，完成的禁止描写项目可在CERO网站（www.cero.gr.jp）上进行查询。

### 在其他业界的状况又是如何呢？
#### 玩具烟火・科幻标志等



▲ 首先对照申请文件与产品标识




▶以千分之一千克为单位来检查火药量。用在这项检查的火药，在检查完后都将被全部烧毁。



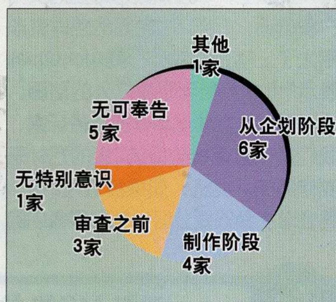
▶打开玩具烟火，慎重地取出火药。以精密测验仪器仔细检查

# 软件厂商眼中的游戏分级制度

我们对一些游戏制作商进行了采访，并了解到了他们对游戏分级制度的看法。在此将会公布对20家游戏制作商进行问卷调查的结果，并从中考证游戏分级制度的重要性。从以下调查结果中，我们也能了解到日本游戏业界在游戏分级制度相关问题上的整体倾向。

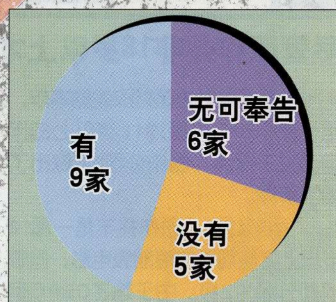
## 游戏厂商是从什么时候开始意识到分级审查的？

从调查的结果中来看，各家厂商的意见分歧较大，但从中仍然能了解到多半是从企划阶段就开始意识到分级审查了。也有意见指出，当游戏的目标用户群已经明确锁定在小学生时，就会特别注意分级审查。此外，当移植国外游戏时，在进行日文化的翻译、修订工作过程中有时也会意识到分级审查。对于CERO审查的注意程度，似乎随着公司而有所不同。



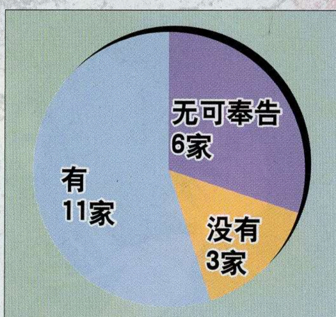

## 曾经因为审查而不得不改变表现手法吗？

回答"有"的厂商占了将近一半。其中大多数厂商都是因为送审结果与原本的游戏目标定位不同，所以在经过了修改后再度送审的。在部分场合下，还出现过必须要重新绘制游戏内插画才可以的情况。此外，也有很多意见表示，有时在接受CERO审查之前，游戏内容就没有通过主机厂商的审查，从而要提前进行修正。



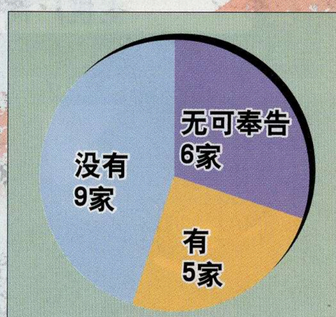

## 曾经在送审前针对CERO的审查做过调查吗？

回答"有"的厂商占了压倒性多数，其中有些软件厂商会将过去的游戏作为资料参考，或者是召开研讨会针对各种各样的表现手法进行讨论。也有部分厂商努力研究CERO官方网页的内容等等。尽管采用的方式各不相同，但从中能够了解到绝大多数厂商都会在事前进行某些对策。表示尽可能实现做好对策以减少无法通过审查的要素的意见相当多。而在回答了"没有"的问卷中，也有厂商认为无需对此考虑太多。



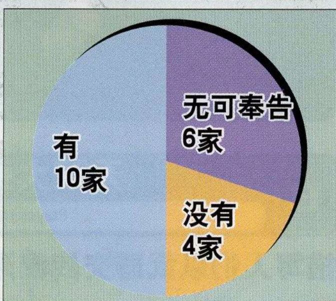

## 厂商在游戏分级制度下能获得什么好处？

可能是因为游戏表现手法受到了审查影响而感到郁闷的原因所致，调查结果中回答了"没有"的游戏厂商数量最多。而在回答"有"的游戏厂商的回应中，有"通过明确地记载建议年龄的方式，使得厂商能更清晰地针对目标客户群进行服务"的看法。除此之外，在本次调查中也收到了"当家长要帮小孩买游戏的时候，可以通过看分级标示的方式来判断该游戏是否适合小孩玩，这点相当不错"这种客观的感想。




## 导入游戏分级制度之前与现在相比有产生变化吗？

在本问卷中，针对"导入CERO分级制度之后，究竟会对游戏制作过程带来多大的影响"这一问题进行调查，而得到的结果中，回答"有"的厂商超过半数。至于究竟产生了何种影响，发生改变的大多是在心态部分。比如要采用设计伦理的表现手法时会变得更加慎重，而在将海外游戏移植为日版时也会更为留意等等。




## 主机厂商跟游戏分级制度有怎样的关系？

在某些主机上发售的游戏，送交CERO进行审查之前还得事先通过主机厂商的审查才行。除此之外，也有些主机厂商，本身就有推动着让一般大众了解游戏分级制度的活动。我们特地去询问了身为三大主机商之一的SCE究竟进行了怎样的活动，所得到的回答如下：

"自从CERO游戏分级制度于2002年10月开始实施以来，我们就努力地去鼓励各家游戏开发商，要让各个厂商都在PS系主机上开发商品，都同时获得CERO游戏分级。而透露了各家游戏厂商的通力协作，让我们得以实现所有游戏软件都有经过分级的目标，而以此成果为基础，目前"已取得CERO游戏分级"也已经成为各Playstation规格专用软件要发售所必须具备的条件。除此之外，由开发公司举办、协办的众多活动之中，也持续进行着包括对家长进行说明游戏分级制度的详情等等，加深一般大众对本制度认知与理解的活动。正如同上述发言的内容一致，可以得知在Playstation2等主机上的所有游戏软件，都必须先接受过CERO的审查才能得以发售。"

## 游戏商是否曾敦促零售店要限制贩卖对象呢？

### Z级商品在销售商受到了何种限制？

最后，本问卷询问游戏商是否有针对Z级的商品，敦促零售店要多加注意这点进行了调查。而这个问题，绝大多数厂商都回答了"无可奉告"，回答"没有"的厂商，主要的理由多半为"并未预定制作Z级的游戏"，或者是"虽然没有说注意不要让未成年玩家买，但传达了该作品属于Z级的信息"之类的话语。由此来看，大概是希望零售店自行判断Z级游戏的销售吧。

### 零售店如何处理Z级的商品？

零售店对于CERO有怎样的想法呢？在询问了零售店后，得到的回答是："我们以赞同CERO宗旨的形式从事贩卖。因为即使是有相关条例的地区，只要遵照CERO的宗旨进行就不会违反条例。不过，最后我们仍然会将这个问题"交给负责销售的店员进行判断。（YODOBASHI CAMERA）尽管遵行制度会随各零售店而有所差异，不过店家方面依然是有主动的约束。

## 总括

在整理了CERO专访，以及上述软件厂商与零售店提供的意见之后，我们可以了解到，"是否会将Z级的软件，实际卖给未满18岁的消费者"这点，由零售店方面的判断所产生的影响相当大。除此之外，在A～D级方面就如同前首页所提，CERO的分级制度并没有禁止未满对象年龄的消费者购买该游戏。最后说来，还是要由玩家本人或是家长参考游戏年龄分级的标识，来判断购买哪款游戏是否恰当了。

# 通过PS2游戏范例来考察年龄限制的界限所在



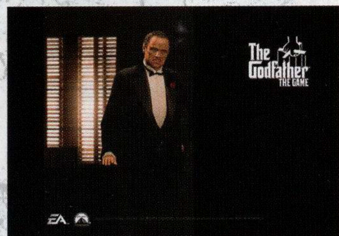
## 教父 Godfather The Game

Playstation2/Electronic Arts/7140日元

### 尽管原作并非18岁以上才能观看的限制级电影……

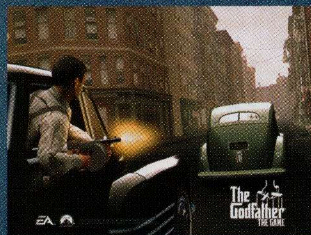
以同名电影为题材改编的本作，是一款CERO分级为18岁以上的作品。关于这点，制作公司EA做出了如下解释。

"虽然《教父》原作并不是一部18岁以上才能观看的限制级电影，但游戏却分级为Z级。由于除了CERO审查之外，各家游戏主机厂商也有自定的规范，基准也各不相同，因此在游戏内容的表现手法上也会产生很大的差异。"



### 考察 主机厂商的审查标准是?

正如同游戏开发商所言，除了CERO审查之外，还存在着"游戏厂商的基准"这道门槛必须通过。虽然《教父》在PS2与X360上都被CERO分级为限定18岁以上的作品，但由于主机厂商的审核标准有所不同，因此相较于X360版的内容，PS2版在表现手法的激烈程度上明显受到了一些抑制。考虑到各主机玩家层的差异，审核标准会随主机而有所不同，这点也是可以理解的。





## 光明之风 SHINING WINDS

Playstation2/SEGA/7329日元

### 虽然是正统派RPG，却适合12岁以上玩家?

本作是一款以奇幻世界为舞台的RPG，不过并非适合全年龄，而是适合12岁以上玩家，这在同类作品中是相当罕见的。究竟是什么原因呢?制作厂商给出了下面的解释。

"只要看过包装盒背面的内容图示，就会了解到本作是一款标上性描写图示的B级作品，所以这也就代表着本游戏的内容真能够有着相当于B级的性感成分在。"



### 考察 审查对象并非只有暴力表现而已



标示在游戏包装盒背面的内容图示共有九种，除了暴力、语言外，性描写、饮酒、吸烟等各式各样的表现手法也是CERO审查的对象。估计有很多朋友大概都以为本作的分级会和人设TONY有关，但请相信我，这次他是无辜的……



## 寒蝉鸣泣之时 祭典 ひぐらしのなく頃に・祭

Playstation2/Alchemist/7329日元

### 朝着能更广阔地吸纳新玩家的方向调整

虽然D级游戏代表游戏适合年龄为17岁以上，不过如果考虑到购买用户群的话，它跟Z级之间的差异就非常大了。本作的制作厂商Alchemist表示"考虑到受到原作之外的动画、漫画吸引而想要玩本作的年轻玩家，我们是以避免被分级成Z级的方针来制作的的。此外，如果被分为Z级，就会增加必须要分区销售等零售店的负担，这也是我们将分级目标设为D级的一个原因。"



### 考察 D级与Z级的差异究竟有多大?

本作会有年龄限制的理由，可推测到是其中有暴力表现的描写。考虑到在PS上首次接触本作的新玩家的年龄层，游戏厂商的心情自然是希望尽量降低适合年龄的级别。而最后的结果是适合年龄被分级为17岁以上。





## 无双大蛇 无双OROCHI

Playstaion2/KOEI/6800日元

### 描写人们以武器交战便无法成为全年龄?

"《无双》系列"的一大特点就在于要将蜂拥而上的无数敌人击倒，因此这一系列的作品几乎都是被分级到适合12岁以上。在询问游戏开发商具体理由是，光荣的回答倒是既简单明快又像是废话——"由于游戏所具备的特性，所以被分级为适合12岁以上"。

### 考察 由于写实而造成的年龄限制

虽然以一名武将之力将敌兵打飞的描写并不符合现实，但由于图像相当写实，因此才会被分级为适合12岁以上。如果光荣采取被打倒的敌人不会消失，尸体一直残留在战场上的做法，那本作一定会被分级为适合年龄更高的级别。




宿命传说
Tales of Destiny
テイルズ オブ デスティニー

## 序章 相遇

飞行龙呼啸着掠过云端，巨大的双翼卷起狂风一般的气流，发出了震耳欲聋的响声。

“这家伙怎么上来的？”一个船员好奇地盯着睡在仓库角落里的金发青年。很明显，他是此次航行的不速之客。

“谁知道呢。不过能在这种地方睡觉也真是不简单呀。”另一个船员也一脸无奈。飞行龙的仓库并不怎么舒服，笨重的木箱子堆得到处都是，一些只有专业人员才能叫得出名字的设备零散地摆放着，巨大的轰鸣声甚至能让人感到震颤。可就是在这么“不适宜人类生存”的环境下，眼前的金发青年竟然能睡得雷打不动，真可谓“睡功不浅”。

“喂，醒醒，醒醒！”船员用脚踢了踢已经东倒西歪的青年。但他并没有得到什么回应。

“快给我起来！”他的同事进而揪住青年的衣领，拼命晃动起来。

“嗯？嗯……到了？嗯，再睡会儿，就一会儿……”青年终于半睁开眼，和两个船员说了话。不过这一系列的动作并没有持续几秒，他又睡了过去。

“怎么办？”船员边说着边又踢了两脚，然后举起手朝青年的脸狠狠地扇了过去，“……没反应。”

“……拖到船长那儿算了。”

“拖……”

“嗯。”

两个船员一左一右，硬是将金发青年从地上拉了起来，一直拖到离仓库很远的船长室。

“出什么事了？”船长正坐在他那张宽大的办公桌前，“优雅”地品着茶。

“报告！发现偷渡者！”船员们将青年狠狠地扔在了地上。

“……活着？”看着他一动不动的样子，船长不禁有些吃惊。

“是的，睡着了而已。但是我们无法把他叫醒。”



“嗯……”船长并没有再说什么，只是放下手中的茶杯，从办公桌前走出，用尽平生的力气朝青年的要害处踢了一脚。

“哇啊啊！”青年直直地从地上蹦了起来。

“……”两个船员惊呆了。船长果然是船长，连整人的手段都高人一筹。

“说吧，你叫什么？是怎么上来的？从哪儿来，又打算去哪儿？”

“……我叫斯坦·艾露隆，家乡是菲兹喀鲁特的利尼村。你们的飞行龙在那附近补给时我就偷偷跑上来了。”青年顿了顿，刚才被踢的地方依然隐隐作痛，“我要去塞伊喀鲁特……”

船长重新坐下，又端起茶杯喝了一口茶：“如果是平时的话倒还好说。不过今天只能算你倒霉了……把他扔下去！”

“什么！怎么会这样？”

舱外的风很大，仿佛要吞噬一切般地呼啸着。天空很蓝，云海从飞行龙下浮过，偶尔会呈现出奇异的形状。金发青年斯坦·艾露隆被两个船员拖着，船长就跟在他们的身后一言不发。

“等等，为什么要这么做？我只不过是偷渡而已……”斯坦挣扎了几下，但船员将他抓得更紧了。

“如果是平时我会放你一马。但是今天……那个东西在飞行龙上，所以我也不得不怀疑你是图谋不轨的间谍了。”船长将手背在身后，用怀疑的眼神看着青年，然后摇了摇头。

“那个东西？可是我并不知道这上面到底有什么啊！我只是想去塞伊喀鲁特……”

“没有商量的余地！你们两个，快把他扔下去！”

可是船长的计划并没有那么顺利，飞行龙突然剧烈地震动起来，警报也随之响起。

“报告船长！有大批怪物朝飞行龙袭来！”又一个船员慌慌张张地跑了过来。

“你说什么？怪物怎么会袭击飞行龙？而且偏偏在这个时候！”船长惊慌失措地瞪大了眼睛，但飞行龙的第二次震动和不远处扇动着翅膀的怪物却告诉他这一切并不是误报或恶作剧。“全体船员集合！准备迎战！”

飞行龙上突然变得一片混乱，没有一个人再理会斯坦。大批怪物开始降落下来，船员们回到船舱后冷清的甲板一下子热闹起来。怪物的吼声此起彼伏，偶尔还夹杂着抓挠地面的刺耳声音，空气中弥散起一阵它们所特有的野性味道。斯坦并没有带武器，离开家时他从来也没想过会遇到这么多倒霉事。面对眼前的怪物，还是走为上策。

怪物们的智商并没有斯坦想像中的那么高，躲避起来也算是比较容易，只要做几个假动作，基本都能骗得过去。但问题并不在甲板上，而是在船舱里。船舱的空间相对狭小，被怪物夹击便是最坏的情况。当斯坦被困在一个窄小的楼梯前时，他只能选择推开身后不远处的一扇门，但同时他也明白，如果门后暗藏着怪物……

事情还没那么糟糕。斯坦冲进去时，里面并没有怪物。仔细想想，怪物根本不会开门，斯坦才觉得自己是慌张得有些傻了。门外的怪物一刻不停地猛撞着门，他只得用力顶住。

“爷爷……莉莉丝……”一瞬间，斯坦的脑海中浮现出了家乡的爷爷和妹妹的身影，离开家时他甚至没有跟家人打过招呼。“不……我还不想死在这种地方……”

『站在门口，那家伙！』

“呃？”背后突然传来一个低沉的声音。斯坦回过身，但并没有看到除了他自己以外的什么人。

『哦，竟然能听到我的声音。看来是个有资质的人。』

“什、什么人！”斯坦又仔仔细细地环视了一遍所处的房间。这同样是一间仓库，结构大致和他刚刚睡觉的那间差不多，箱子堆得到处都是，还有一些奇怪的机器零件以及储备蔬果。但除此以外，仓库里连个人影也没有。躲在箱子后面的恶作剧？这种时候恐怕不会有这么无聊的人……

『想知道？那就往里走。』低沉的声音仿佛诱惑一般地对斯坦说道。

“里面？”斯坦将目光转向仓库深处，“有东西在发光……是那里？”他没有多想什么便朝着那淡淡的光芒走了过去。依然是空无一人，斯坦甚至检查了箱子以及任何可能的角落。只有墙上挂着的一把剑很醒目，光芒也正是来自于此。

“这是把……剑？”他伸手轻轻碰了一下那把如同被封印了一般以数条铁链锁住的剑，“形状有些奇怪，能用么？不过现在不是犹豫的时候！”斯坦本已撤回的手又伸了出去，牢牢握住剑柄，猛地将其拉了出来。那些铁链并不像想像中的那么结实，看来只是一种不牢靠的防盗措施。

门突然“砰”地一声被撞开了。失去斯坦支撑的仓库门也同样是个不牢靠的摆设，一只怪物已经冲了进来，并以极快的速度接近斯坦。

“魔神剑！”斯坦毫不犹豫地以手中的剑挥出了一道冲击波，刚好命中怪物。就在怪物的行动停滞的那一刻，他早已抢先一步跑到它面前，占据了战斗的主动权。斯坦举起剑，然后用力挥了下去。怪物甚至来不及发出最后的声音便倒在地上一动不动。

“这把剑是怎么回事？用起来感觉特别顺手。”斯坦不解地看着手中的剑，突然意识到飞行龙上除了他还有其他人，“飞行龙……没事吧？总之先出去看看吧。”

斯坦握着剑，也没有再多想之前的那个诡异的声音，便推开门走了出去。两只怪物早已守在门口狭小的楼梯前，只等着猎物出现。但在斯坦使用魔神剑之前，一阵冰冷刺骨的暴风雪便将怪物冻住，接着两道凌厉的剑光之后，剩下的只有怪物的尸体。

当暴风雪的寒气散尽，斯坦才看清刚刚打败怪物的人：“你……是女人？”

眼前的少女穿着一身船员制服，身材纤细，漆黑的短发显得干净利落。她正目不转睛地盯着斯坦手中的剑，脸上一副难以置信的神情：“为什么你会拿着那把剑！快把它给我，那不是你能用的！”




少女的话还没有说完，怪物再次出现了。这群无休无止地出现的怪物究竟为何袭击飞行龙？它们的目的是什么？难道真的像少女所说，也是为了斯坦手中的剑？

“露蒂！”就在斯坦和少女准备向怪物发动进攻时，另一个身穿船员制服的女性突然跑了出来。看样子她是被称为露蒂的少女的搭档，身材明显要魁梧，只三两下便解决了怪物。

“船员全都被杀了，飞行龙很快就会坠毁！快离开这里！”

“等等！等一下！我的宝贝剑！”露蒂刚朝斯坦迈出一步，便被自己的搭档拉住了后衣领，硬生生地拖了出去。

“这下可麻烦了！还是赶快逃出去吧。”斯坦迅速跑下楼梯，一路斩杀着怪物冲出了船舱。

甲板上的景象让斯坦说不出一句话，船员的尸体横七竖八地倒在地上，能被称为“活物”的恐怕只剩下怪物和他自己了。甲板的尽头，一只飞龙正喷着火，它的目标是一架救生艇。那几乎是斯坦最后的一线希望，他不顾一切地朝救生艇跑去，打倒飞龙怪物乘上去后立刻开始逃生。

事情并非总是一帆风顺。飞龙的数量远远超过了斯坦的想像，救生艇最终没能避开所有的火球攻击，一些部件被破坏后，它开始了自由落体运动……救生艇中的斯坦只能紧闭双眼，牢牢握住手中的剑。这种束手无策的感觉让他平生第一次有了听凭命运安排的想法……

苍茫的雪山上是压了厚厚积雪的寒带植物，雪山之间围着一个结冰的湖。雪花轻轻地飘落，一切都显得那么安静。猛然间，一群鸟从森林中兀地飞出，接着便四散而去。一声巨响划过天空，救生艇直直地落入水中。水花伴随着一缕浓烟高高溅起，不久之后一切便又归于平静。

救生艇坠落时巨大的冲击力被水缓冲，斯坦也算是九死一生。从支离破碎的救生艇中游出后，他第一次感到了刺骨的寒冷，在冰封的湖水中游泳是他这种生长在气候宜人地区的人从未体验过的。奋力避开一些零散的残骸后，斯坦渐渐感到体力不支，得救的希望越来越渺茫。

『不要放弃！』

“又是刚才的声音？”斯坦记起了那个被他忽略的、在飞行龙仓库中听到的低沉而诡异的声音。

『你叫什么？』

“斯坦……艾露隆……”

『听好，斯坦。我会帮助你的，所以你也要信任我。』映射在斯坦眼中的，是一团红色的光芒。那光芒仿佛就在眼前闪耀，又仿佛来自于心。『把我牢牢握紧，呼唤我的名字吧！』剑漂浮在水中，剑柄正闪着红色光芒，接着像有了灵性一般朝斯坦的手中沉去。

握住剑的那一瞬间，斯坦仿佛与它合而为一，身体开始伴着它的节奏闪耀红光。

“我听到了……”

『我的名字……』

“你的名字！”

剑并没有多说什么，但斯坦却已经感应到了。他将剑高高举过头顶，大声呼唤着它的名字：“狄穆罗斯！”

赤红的光芒冲天而起，卷起了飓风般的热浪，仿佛要吞噬掉世间的一切。树木一瞬间枯萎，湖水刹那间干涸，剩下的只有核爆一般的蘑菇云和一片岩石。

“呼……呼……”斯坦依旧将剑举过头顶，但却紧闭双眼，大口喘着粗气，接着便倒在了地上。

“喂，斯坦……醒醒，斯坦！”

## 第一章 守护者

“哥，起床了。”

“嗯……”

“快起来！”

“啊，莉莉丝……”斯坦半梦半醒地从床上坐起来，周围很阴暗，看不太清楚，只觉得妹妹莉莉丝在叫他起床。

“就会说莉莉丝，真是的。你也要替我想想啊，每次都这么费劲地叫你起床……”莉莉丝不满地看着自己的老哥睡眼朦胧地坐在床上。

“哈……太好了……”斯坦长出了一口气。

“怎么了？做噩梦了？”

“岂止，简直就是糟糕头顶。我以为会被淹死呢，而且还听到那个诡异的声音了。”

『起来，斯坦。你打算睡到什么时候？快给我起来！』

“对对，就是这个声音……哇！”斯坦一下子从床上摔了下去，眼前是闪闪亮的星星。“嗯？这是什么地方？对了，我是从飞行龙上逃出来的！”之后呢？之后的事斯坦并没有去想，那段时间的记忆也许有些模糊不清。他随手拿起了放在一旁的剑，仔细打量着：“我把这把剑带出来了啊。不过仔细看的话还挺破旧的。”

『破旧可真是对不住你啊。』

“……”斯坦在愣了几秒钟之后，才终于有了反应，不过他的反应有些过大，直接把剑抛到了身后。

『别大惊小怪的！』剑有些恼火。

“剑！剑居然会说话！“

『活着当然会说话。』

“不不，一般来说剑不会活着的！”

『慌什么。我是守护者。』

“……守护者？”

『距今千年前被创造出来的拥有人格的剑，那就是我。』

“哦……”




『明白了？那就快把我捡起来。你打算让我在地上待多久？』

“啊，嗯。”

『真是的……你实在是太不稳重了。要想成为我的主人，还得多磨练磨练。』

“主人？”斯坦一脸困惑地盯着手中的剑。

『你不是和我订立契约了么？你不记得在湖里的事了？』

斯坦抬起头，仔细回忆着逃离飞行龙之后的事。湖里、红色的光芒、剑的声音……模糊的记忆渐渐变得清晰起来。“啊……跟我说话的就是你吧？你叫……狄穆罗斯？”

『没错，那就是我的名字。当你叫出我的名字时，咱们之间的契约便成立了。现在你就是我的主人，守护者主人。』

“守护者……主人？”

“你醒了？”

正当斯坦不解地盯着手中的狄穆罗斯时，一个银发、穿着蓝色铠甲的青年走了进来。银发青年身上散发着一种优雅而高贵的气质，但要斯坦这个榆木脑袋注意到这点，恐怕要花上几年时间。青年自我介绍说他叫伍德隆，把斯坦从湖里“捡”回来的正是他。道谢的话斯坦当然忘不了，自我介绍也不能少，接下来便是问自己所处的位置。伍德隆告诉斯坦他是在凡达利亚的山中，同时也对他的地理常识表示困惑。

“因为我是从飞行龙上逃出来的……”斯坦傻傻地挠着头，解释道。

“原来如此，是飞行龙啊。那么这把剑……”

“你知道这把剑？这家伙会说话！”斯坦举起狄穆罗斯，满脸兴奋地说。

『斯坦！不要随便跟别人说我的事！』剑恼火地吼道。

“为什么？有什么关系啊？”斯坦无辜地看着手中总是对他挑三拣四的守护者。

『能听到我声音的只有拥有主人资质的人。如果你在听不到的人面前和我说话，那别人会当你是白日做梦。』

“哎？是、是吗？”

“怎么了？”伍德隆有些诧异地看着斯坦和他手中的剑。

“啊……不，没什么……”狄穆罗斯的警告让斯坦不敢再多说什么。

“杰露西！在不在？又跑后山去了？”一个略显苍老的男性声音从房间门口传来，打破了飘荡在房间中的寂静。老人是伍德隆的弓术老师，弓术高手阿尔帕。他的孙女杰露西似乎又贪玩跑到后山了，伍德隆打算去找她，斯坦则为报恩决定同行。

刚刚走出小木屋，斯坦便大呼小叫起来。周围一片银白，积雪堆在松枝上、房顶上、地面上，走起路来带着“吱吱”的声音，身后是两排深深的脚印。飘落的雪花更是让斯坦激动得差点儿跳起来，因为这个出生于利尼村的家伙还从来没有看到过下雪。不过随之而来的刺骨寒冷也让他体验到了另一种“北国风光”。

前往后山的路不怎么复杂，斯坦和伍德隆没花多长时间便在一棵光秃秃的树下找到了一个扎着两根辫子的女孩。女孩正坐在地上，双手抱膝低声抽泣着。

“杰露西！”伍德隆立刻跑了过去。

“伍德隆大人！”女孩站起身，看到伍德隆后，还带着泪痕的脸上立刻露出了笑容，“能在这种地方见到您真是让我欣喜若狂！”

“欣喜什么？”斯坦傻傻地问。

『欣喜若狂，就是非常高兴的意思。』狄穆罗斯无奈地解释道。

“你是不是又迷路了？”伍德隆一下便戳到了女孩的痛处。

“什么叫‘又’嘛。”杰露西略微提高了声调，狡辩起来，“我从来都没有迷路过！”

“可是刚才我们听到哭声了……”斯坦插话道。

“啊，那是……”女孩开始为自己寻找合适的借口，“那是因为我在和树先生说话，所以才会哭。”

“哎？你竟然能和树说话，真厉害！”这么明显的小孩子把戏竟然能骗得了斯坦……

“嗯……嗯，是啊。请问，你是哪位？”

“我叫斯坦・艾露隆，多关照。”

“他现在在老师家里逗留一段时间。”伍德隆继续补充道。

“我是阿尔帕的孙女杰露西，后生晚辈，让您见笑了。”杰露西用不符她年龄的客套话向斯坦做了自我介绍。

“后生？”

『自谦的说法。』

“狄穆罗斯知道的真多。”斯坦不禁感叹起来。

“狄、狄、狄姆？”杰露西被斯坦的自言自语吓了一跳。

“啊，不，没什么……”

回到家时杰露西才知道爷爷找她只是为了缝扣子，祖孙俩之间的吵闹让斯坦想起了家乡的亲人。不过伍德隆似乎与家人之间的关系很疏远……

小屋中温暖的炉火总算让冻僵的斯坦慢慢活了过来。虽然野外的战斗能带来一些热量，但怎么也无法和家中的温暖相比。斯坦告诉伍德隆自己离开家乡是想前往塞伊喀鲁特首都达利尔杰伊特，成为一个士兵。因为他的爷爷就曾是士兵，那便成了他从小的梦想。伍德隆也准备回家乡凡达利亚，因此决定陪斯坦到连接凡达利亚与塞伊喀鲁特的边境小镇杰诺斯。

踏着山中厚厚的积雪前进时，斯坦一直若有所思地跟在伍德隆身后。阿尔帕老师刚刚提起伍德隆必须要继承父亲的事业，但伍德隆本人似乎并不是很愿意。子承父业原本是天经地义，那为什么……

“不知这么问是不是合适……”斯坦终于忍不住停下脚步，“你不愿意继承父亲的事业？你刚才和阿尔帕老师提起这个问题时就好像有什么想法。是不是很苦恼？不是的话我向你道歉。”

“被你看出来了……”伍德隆有些吃惊，没想到这个连成语都不会用的家伙居然能如此准确地把握住事物的本质。“其实我并不是不愿意，只是无法确定自己是不是有继承父业的资格。我父亲是个很了不起的人——虽然这话由我这个儿子说有些怪——我觉得我现在还没有那个能力。”

“能把身边的人当作自己的目标是件很了不起的事。我的父亲已经不在了，所以很羡慕你。”

“原来如此，这也是一种看问题的角度。”伍德隆淡淡地笑了笑。

杰诺斯地处塞伊喀鲁特和凡达利亚边境，连接着两国。虽然镇子并不大，但也不失热闹。相互寒暄后，伍德隆便告别了斯坦。但不知为什么，狄穆罗斯总觉得伍德隆身上有一种过人的威严气质，而且他似乎已经察觉到了剑的秘密……

出杰诺斯的北门便是塞伊喀鲁特领土，正当斯坦为自己的梦想即将实现而兴奋时，站岗的士兵却给他当头泼了一盆冷水。

"等等，出示通行证。"士兵伸出手拦住了斯坦。

"……那是什么？我没有。"

"那就禁止通过。"

虽然斯坦软磨硬泡，却没有任何用处，士兵坚决不允许他跨上塞伊喀鲁特领土一步。如果强行突破……但正如狄穆罗斯所说，斯坦不是为了被通缉才到塞伊喀鲁特的。

"不行吗？这下可麻烦了……"斯坦自言自语着，想不出一点儿办法。

"唉……麻烦了。"一个红发女性不声不响地站在斯坦身边，不知为何也发出了同样的感慨。

"那个……出什么事了？"斯坦回过身，莫名其妙地看着她。

"你又遇到什么事了？"

"我没有通行证，所以没法去塞伊喀鲁特。你呢？"斯坦依旧不死心地追问着。

"我的搭档被困在附近神殿的陷阱里了，可是我一个人又没办法把她救出来，所以到这里看看有没有能帮忙的人……"

女性的话还没说完，斯坦便激动起来："那不是遇到大麻烦了！如果可以的话我帮你吧！"

"真的？那可太好了。"女性有些兴奋地向斯坦道谢。

『你不去塞伊喀鲁特了？』

"路见不平拔刀相助是艾露隆家的家训！"斯坦一脸正气地回应了狄穆罗斯的话。

『你们家可真是了不起啊……』

"嗯，还行吧。"

『……』狄穆罗斯已经不知道该对自己的"白痴"主人说什么……

"神殿从东门出去，往雪山那边走。我叫玛丽·艾吉恩特，你呢？"

"斯坦·艾露隆。"

做过自我介绍之后，斯坦和玛丽在杰诺斯进行了一些补给，便往神殿进发了。山中下着大雪，冰冷的空气让人有些不适。斯坦加快了脚步，只想让身体暖和起来，但玛丽却越走越慢。斯坦回过头催促时，却发现她正抬着头，若有所思地望着天空中飘落的雪花。那一瞬间，斯坦突然有种感觉，他看到的人并不是玛丽。玛丽说她失去了过去的记忆，只是在做饭或看到雪时似乎总能隐隐感觉到什么。而她身上带着的可能是惟一一件与过去有关的东西便是刻有"D.V."两个字母的短剑。

在雪山中一个很隐蔽的地方，玛丽带斯坦找到了遗迹的入口。遗迹和斯坦的想像相差无几，石柱坍塌下来，一些楼梯也早已断裂，地面上的缝隙仿佛随时都会将人绊倒。进来之后，倒是玛丽的脚步越来越快，斯坦则紧紧地跟在她身后。在一个流着水、保存得比较完好的地方，斯坦看到了能让人飘浮在空中而无法下来的陷阱，被困的是玛丽的搭档露蒂。傻乎乎的斯坦在露蒂和玛丽解释前便擅自触动了陷阱机关，结果自己也体验到了浮空的感觉……不过幸好有玛丽在，救下斯坦后，两人终于成功地让露蒂落到了地面上。

"为什么看你那么眼熟？啊啊啊！"在对视了几秒钟之后，斯坦和露蒂都认出了对方。在飞行龙上他们见过一面。

"你就是在飞行龙上给我捣乱的那家伙！"露蒂有些不满地说道。

"我可没捣乱！"斯坦也一步不让地"回敬"了露蒂。

"捣乱了！就是因为你我们才……"

"露蒂你好像很高兴啊，把斯坦带来真是太好了。"没等露蒂把话说完，一旁的玛丽便大笑起来。

"我哪儿高兴了！"露蒂看了看玛丽，然后又把目光转回到斯坦身上，"你的那把剑……"

"这个？在飞行龙上捡到的。形状很怪吧？"斯坦举起剑，傻傻地笑起来。



## 露蒂·凯特雷特

『别把我当稀罕物。』狄穆罗斯有些不满。

"本来就很奇怪。"

"居然和守护者说话！这么说你是它的主人了？"斯坦和狄穆罗斯之间的对话让露蒂大吃一惊。

"你知道得还挺详细嘛。"斯坦也感到意外。

『你能听到我的声音？』

"让你们见识见识！"说完，露蒂拔出了自己的剑。

『狄穆罗斯，我一直都很想你！』

『亚托怀特？』

直到这时，斯坦和狄穆罗斯才知道露蒂也是守护者主人，她的守护者是亚托怀特。突然玛丽警觉起来，接着一阵脚步声传了过来。露蒂毫不犹豫地拉起斯坦，和玛丽一起躲进了柱子后面。不一会儿，三个士兵走进来，在他们刚刚站过的地方仔细环视着神殿，但却一无所获。士兵走后，斯坦才有机会问他们为什么要躲起来，可是露蒂并没有回答他，只让他跟着一起先回杰诺斯。

离开神殿后，三个阴魂不散的士兵再次出现，并大声指责露蒂是盗墓者并要将其逮捕。露蒂当然不肯束手就擒，拔出亚托怀特开始了反击。她口中念念有词地说着什么，接着身体和剑一同闪耀起淡蓝色的光芒。

"是魔术啊。"斯坦傻呼呼地站在一旁看着露蒂，不禁感叹起来。虽然在狄穆罗斯的指导下他自己也会使用魔术，但却几乎没有尝试过。对他来说遇到敌人后直接冲上去肉搏要远远比使用那些耗费脑细胞的魔术更简单。

"猛袭剑！"玛丽冲上前，替露蒂挡下了正准备挥剑阻止露蒂的士兵，然后回过头看着斯坦，"斯坦，快来帮忙！"

"哦！魔神剑！"魔神剑的剑气命中了另一个打算攻击露蒂的士兵。一瞬间，士兵的脸因疼痛而变得扭曲。

"Ice Tornado！"一阵强劲的暴风雪吹起，将三个士兵统统卷了进去，接着他们便直直地倒在了地上。

"死了？"斯坦有些担心地看着躺在地上的士兵，"虽说是误将咱们当成盗墓者，但如果打死……"

"放心吧，他们还活着。不过会不会冻死在这儿就不知道了。"露蒂仿佛庆祝胜利一般地抖了抖身上的土，"走，回去吧。"

没想到这家伙竟然是守护者主人，露蒂不禁在心里吃了一惊。另一件让她吃惊的事便是自己还从没遇到过像斯坦这么好骗的家伙，只跟他说是士兵误会了，他居然就相信，而且完全不会怀疑……

在增援到来之前，斯坦、露蒂和玛丽便已经赶回了杰诺斯，斯坦也终于得到了梦寐以求的通行证。他迫不及待地打算启程，但露蒂却留住他，把他带到了酒吧。

"斯坦，把你的狄穆罗斯给我吧。"才刚刚坐下，露蒂就毫不掩饰地说出了自己的目的，"我们也是为了这个才上的飞行龙。"

『你已经有亚托怀特了，不可能再成为我的主人。』

"当古董卖了的话可以赚钱。"

『古董……』露蒂的话让狄穆罗斯不知该说些什么……

"这个……"斯坦沉默了一会儿，"抱歉，我不能答应你。"

"为什么啊？"露蒂大失所望。原来就算像斯坦这么好骗的家伙也不会无缘无故答应她的苛刻要求。

"狄穆罗斯不是普通的剑，随便送人卖钱就……"斯坦的回答让狄穆罗斯放下心来。

"哦……那你就当我们的保镖吧。"一计不成，露蒂又生一计……她



和玛丽这对搭档还需要保镖么……

“保镖？”

“我们要去塞伊喀鲁特的哈梅兹村。”

『哈梅兹村里达利尔杰伊特不远。』亚托怀特接过露蒂的话，继续解释道。

“你看，我们两个都是女人，身边总要有个剑术高强的人保护才比较放心嘛。”

“剑术高强……”斯坦挠着头，嘿嘿地笑起来。狄穆罗斯无奈地叹了口气，这么明显的奉承话，自己的主人居然还会高兴……

“玛丽，你说是吧？”露蒂将目光转向了身边的玛丽。

“哇，好喝。嗯？你们刚才说什么了？”听不到守护者声音的玛丽一杯接着一杯地喝着啤酒，完全没有留意斯坦和露蒂的对话。

“我说如果有斯坦在就放心了。”

“嗯，没错，人越多冒险就越有意思。”玛丽点了点头，但很明显，她和露蒂说的根本就不是一件事……

“就你们两个的话确实不太方便。好吧，那我就把你们护送到哈梅兹村吧。”

“太棒了！谢谢！”露蒂兴奋地大叫起来。

“虽然还不太明白，不过以后多关照，斯坦。”玛丽也笑了起来。

“哼，别想从我手心里逃掉，我要趁机把狄穆罗斯抢走。哼哼哼。”露蒂小声嘀咕着，然后坏笑起来。

『露蒂，你在想什么我们可是一清二楚。』

『能想像以后会发生什么了……』

“那今天就休息吧，明早出发。”

天亮的时候斯坦还歪七扭八地躺在床上呼呼大睡，在露蒂和狄穆罗斯的轮番轰炸下他才迷迷糊糊地从床上爬起来，但直到离开杰诺斯似乎都没有完全清醒……

越接近哈梅兹，地上的积雪就越薄，气温也渐渐高了起来。

“这里就是哈梅兹了。可笑吧，这么偏僻潦倒。”露蒂对被浓浓的绿意包围的哈梅兹村没有一点儿好感，在她看来这种乡野小村简直一无是处。

“看着挺繁荣的，还有大房子呢。”斯坦认真地环视着周围，并不认同露蒂的观点。

“你是从哪儿的乡下出来的？”露蒂以一种怀疑的眼光看着斯坦。

“不是乡下！是菲兹喀鲁特的利尼！”

“哈哈哈！那就是乡下啊！我在飞行龙上看到了。”露蒂突然大笑不止。

“可是空气很新鲜，人又亲切是个不错的地方。”

“那就叫乡下！”露蒂笑得更夸张了。

露蒂到哈梅兹的目的是寻找一个名叫华尔特的人，据村民说那间最大的房子便是他家，看来华尔特应当是村子里最有钱的人了。

“你们是什么人？这里可不是你们能随便来的地方。”有钱人家的派头果然不一般，斯坦三人才刚刚走到门口，几个身穿黑衣的保镖就把他们拦了下来。

“是关于神殿宝物的事，能不能帮忙给华尔特先生报个信？”

“在这儿等着。”露蒂刚刚说完，一个保镖便转身上了二楼，不一会儿又回来了，“上去吧，华尔特先生正在二楼等你们。”

二楼的房间很宽敞，里面摆满了各种各样的古董和奇珍异宝，墙上还挂着主人的巨幅肖像画。房间中央奢华的红色皮质沙发上，坐着一个发了福的中年人，看来他就是华尔特了。见到众人后，他竟然一眼就认出了有“守财奴”、“欲望魔女”之称的露蒂·凯特雷特。露蒂并不打算和这家伙多费口舌，迅速拿出了神殿的宝物（这个宝物其实是《深渊传说》的缪……可真那啥……），并打算以一万元的高价卖给华尔特。但对方不但不买账，还叫来黑衣保镖将众人团团围住。露蒂同样不甘示弱，也把自己的“保镖”——斯坦推到了前面。

“啊，你好。”斯坦挠着头，朝着华尔特傻笑。

“竟然敢与我对视，小伙子有胆识。”华尔特似乎很欣赏斯坦。

“那……”斯坦又将目光转回到露蒂，“这算不算敲诈？”

“不是！我又没接受他的委托。我只是把自己的宝物拿来而已，所以这是正经生意。”

“嗯，那就没问题了。”斯坦对露蒂的话没有产生任何疑问，然后又对华尔特说，“‘不要做理亏的事’是艾露隆家的家训。”

“哈哈哈哈！”华尔特大笑起来，“这小伙子不错，我喜欢。就按你们要的价给你们吧。”

“谢谢惠顾！你可真是个好说话的人。”露蒂把宝物交给保镖，然后接过钱，仔细地收在了口袋里。

由于得到了期盼已久的宝物，华尔特高兴地要请三人大吃一顿。露蒂本打算拒绝，但斯坦和玛丽却怎么也抵挡不住美食的诱惑，一唱一和地说服了露蒂。饭桌上的美味佳肴让斯坦和玛丽忘乎所以地大吃起来，酒过三巡，菜过五味，两人竟然趴在桌子上动也不动地睡死了过去。

“斯坦，快起来！出大事了！”天刚刚亮，露蒂便大吼大叫起来。

“嗯……嗯。露蒂，玛丽……这里是什么地方？”斯坦从床上坐起来，一边揉眼睛一边看着周围陌生的环境。



“旅店。昨天你和玛丽喝醉了，我就让他们把你们带到这儿来了……现在可不是说这个的时候！咱们被敌人包围了”

“敌人？”斯坦还是不太明白露蒂的话。

“给你。”露蒂取出狄穆罗斯，递给了他。

“狄穆罗斯怎么会在你手上？”斯坦惊讶地盯着露蒂。

*其实前一天晚上……*

*『露蒂！你想干什么，快住手！』*

*『斯坦，醒醒！露蒂要把我……』*

*虽然亚托怀特和狄穆罗斯拼命喊着，但斯坦却只是说了句梦话，又翻过身继续睡觉……*

这些事斯坦当然不知道，不然狄穆罗斯也不会落到露蒂手上。不过他也知道现在不是追问这个的时候，按露蒂的说法就是必须赶快想办法逃出去才行。

等斯坦走出旅店门口，才发现这里早已被一大群士兵包围了。士兵的目标是露蒂，出卖他们的正是华尔特。不过露蒂·凯特雷特这个名字在塞伊喀鲁特已经算得上是很有名了，她的通缉令几乎贴遍了每一条大街小巷。虽然斯坦和玛丽拼命向士兵解释——当然，玛丽的解释听起来更像揭短——但士兵仍然不断地逼近过来。三人只得越靠越紧。

“都别动手！有话好好说啊。”斯坦做着最后的挣扎。

“真是恬不知耻！不可原谅！都给我上，把他们抓起来！”负责指挥的士兵高声喊着，接着一群人便蜂拥而上，开始了进攻。

在玛丽和斯坦的保护下，露蒂开始咏唱魔术。但由于敌人数量过多，两人无法完全牵制住，有几个人抓住破绽，跑到露蒂身边打断了她。

“真是的，别捣乱！Snap Air！”少女飞身跳起，干练的黑色短发随风飘起，剑光在空中划出了一个锐角。

“Ice Needle！”落地的位置刚好远离那几个士兵，露蒂的脚还没有完全站稳，几支冰箭便已将不堪一击的士兵打倒在地。

“魔神剑！”另一方面，斯坦依然利用魔神剑先发制人，接着立刻主动出击，用飞燕连脚将敌人打到空中，最后以裂空斩平稳落地。

玛丽也不甘示弱，猛袭剑和魔神剑·改的交替攻击让敌人根本吃不消，很快连续几个士兵都败在了这个身材高大，手拿大斧的人手中。

眼看自己的人一个个倒在地上，指挥官慌了手脚，原本还比较强劲的攻击渐渐乱了章法，破绽百出。很快，最后一个士兵也败在了斯坦手中。

“你们给我记住……”士兵不甘地说着，但无论如何也站不起来。

“真是不像话，我都看不下去了。”

一个少年出现在斯坦等人面前。漆黑的短发却留着长长的刘海；蓝紫色的眼眸中透着一丝冰冷而犀利的光芒；一只耳朵上的金色耳坠在阳光下闪耀；那纤细的身材和白皙洁净的面庞甚至会让人联想到清秀可爱的少女。

“里、里昂少爷！”所有士兵慌忙挣扎着从地上爬起来，给少年让出了道路。

“都闪开，我来解决他们。”少年气势逼人地走到斯坦面前，“什么都不知道就想维护正义？你是哪儿来的白痴？”

“我不是白痴！我叫斯坦·艾露隆！”

斯坦的话让露蒂在心里笑了很久，说他是白痴真是一点儿错都没有。不过很快她就注意到了少年手中的剑：“那家伙的剑难道是！”

『夏露狄耶！』狄穆罗斯和亚托怀特异口同声地大叫起来。

『……』但它们的同伴却只是沉默着，什么也没有说。

“果然……没想到又是一把守护者。”露蒂似乎又打起了鬼主意，“你又是什么人？”

“塞伊喀鲁特王国客座剑士——里昂·马格那斯。能同时遇到两把守护者真是走运，我要把它们和你们几个一起带回去！”

“你说什么！”斯坦架起狄穆罗斯，做好了迎击的准备。

“哼，反抗？”里昂轻蔑地笑着，“也好，我倒想看看守护者之间的战斗是什么样。爪龙连牙斩！”

少年的实力完全超出了斯坦的相像，即使是围攻，他们还是在几乎无法反抗的情况下被打倒在地。

『斯坦,没事吧!』

『露蒂,快醒醒!』

虽然守护者拼命喊着,但它们的主人却没有任何回应。

“哼，一群白痴。把他们给我带回达利尔杰伊特！”

恍惚间，斯坦仿佛觉得自己又回到了故乡，但那种感觉很不真实，好像什么东西都抓不住一般。耳边响起了是露蒂大吵大闹的声音，他努力睁开眼，周围是被铁栅栏包围的狭小空间。

“唉……真是狼狈不堪。”露蒂正叹着气，慢慢坐到地上，“亚托怀特也就算了，为什么把我最宝贵的金钱也拿走……”

“这地方也不错啊。”玛丽倒是一副满不在乎的样子。

“对你来说什么都不错……”自己的搭档从来都不是能让人发泄的对象，无奈的露蒂只能把目标转向斯坦，“斯坦！你倒是说句话啊！”

可还没等斯坦开口，将他们抓入监狱的里昂便出现了。一看到这家伙，露蒂的气便不打一处来，但她又不能把他怎样……

“出来！”里昂让卫兵打开了牢门。

“你打算怎么处置我们？”露蒂不服气地看着里昂。

“我没有回答的义务，闭上嘴老老实实跟我走。”里昂一句多余的话都没有说，连看都没有看露蒂和斯坦便转身离开了。

奢华的王城让斯坦这个乡下来的“井底之蛙”大为兴奋。跟着里昂来到谒见大厅后，他依然大呼小叫。大厅中央是高高在上的王座，塞伊喀鲁特国王威严地坐在上面，一左一右各站着一位大臣。

“不许在国王面前放肆！”站在国王左侧的是塞伊喀鲁特王国七将军之一的德莱顿，斯坦的肆无忌惮让他很恼火。

三人原本已老老实实地跪在地上，可看到王座前的守护者时，露蒂和斯坦又站起身大吵大闹起来，惹得德莱顿更加火冒三丈：“你们就不能闭上嘴么！在王国的遗迹中偷窃不算，还在村子里胡作非为，等着接受制裁吧！”

“怎么会这样……”露蒂的神经一下子绷起来，头皮仿佛都紧缩在了一起。

“还有你！”德莱顿指着斯坦，眼中带着一丝愤怒与不屑。

“啊，是。”

“狄穆罗斯原本是属于我国的，为什么会在你手上？”

“就算问我为什么……总之遇到了很多事。”斯坦挠着头，一时之间也想不出该怎么把事情的经过描述清楚。

“别想装傻充愣，蒙混过关！把飞行龙坠毁的事也一并说清！”德莱顿的态度越来越强硬，声音也越来越大。

“麻烦了。这样下去肯定会被定罪。”露蒂小声嘀咕着。

“什么！那可麻烦了！”一瞬间，斯坦只觉得自己已汗流浃背。

“请稍等片刻。”站在国王右侧的大臣一直沉默着，直到这时才开口说话。

“怎么了，休格？”国王不解地看着被称为休格的戴着眼镜的大臣。

“这些人虽然品行不端，但却能够使用守护者，这是非常难得的资质。如果现在就量刑，是不是为时尚早？”

“但那样就不能杀一儆百了！”德莱顿认为休格是故意与他作对，眼中的怒火足以将其烧死。

“报告！”一个士兵晃晃张张地闯了进来。

“出什么事了？”德莱顿问道。

“史特雷兰兹神殿遭到袭击！”

“你说史特雷兰兹神殿？”国王大惊失色地从王座上站了起来。

“陛下，到底出了什么事？问题似乎很严重……”看着一反常态的国王，休格问道。

“嗯……”国王似乎很为难。

“史特雷兰兹神殿很重要么？”德莱顿继续追问。

“那座神殿里……实际上保存着非常重要的遗产，如果出了什么差错……”

国王的话音刚落，休格便继续问：“遗产难道是……‘神之眼’？”

『神之眼！』

狄穆罗斯和亚托怀特的惊慌失措让斯坦困惑不解，而国王则更诧异于休格居然知道“神之眼”的存在。但休格既然是考古学家出身，就算知道似乎也并不奇怪。

“神之眼很重要吗？”整个谒见大厅内，似乎只有德莱顿一个人一无所知。

“那是曾经将世界卷入巨大灾难中的罪魁祸首。王家的训诫之一便是‘不要让神之眼再现于世’。”国王无奈地摇了摇头。

“那么请立刻派遣调查队，指挥由我负责。”

“请等一下。将军阁下身为国之重臣，如果轻举妄动，必定会令国民不安。”休格打断了德莱顿的话。

“依你之见，又该如何？”德莱顿火冒三丈地看着这个三番两次和他作对的家伙。

“还是让其他七将军……哦，不过他们现在都有任务在身。”

“难道这里就没有一个合适的人么！”国王的焦急渐渐变成了恼火。

“请问……能不能派我去？”斯坦无所畏惧地看着国王。

“你说什么！”

“如果没有合适的人选，请一定要让我去！”国王的气势并没有震慑住他，“我无论如何都想要立功，成为塞伊喀鲁特士兵。”

“放肆！你快闭嘴！”在国王开口之前，德莱顿已经被眼前这个毛头小子气得脸通红，“看看你自己的身分，竟然还妄想成为士兵！”

“嗯，这个提议也不错。”休格若有所思地看着斯坦，然后又转向国王，“据说守护者和神之眼是同一时期的产物，如果都是古代流传下来的遗产，说不定能起到什么作用。”

“你是想让犯人肆意妄为吗！”

“让里昂负责监视他们如何？他也能使用守护者。”直到这时，休格仿佛才第一次意识到里昂的存在。

“这就是你的如意算盘吗，休格？”德莱顿的声音低沉下来，脸上带着一丝嘲讽的表情，“说得好像很深明大义，其实你只是想让自己的儿子独占功劳吧。”




“绝无此意，况且现在确实没有更合适的人选了。”

“那个叫休格的人原来是里昂的父亲啊。”斯坦凑近露蒂，悄悄地说道。

国王陷入了沉思，休格则继续加强攻势：“为防万一，还可以在他们身上安置用于监视的装置。我想如果用雷诺尔兹前些天发明的那个东西，应该就不会有什么问题。”

“嗯，既然事出紧急，这次就按休格的提案做吧。”国王点了点头。看来这个叫休格的人在国王面前的影响力相当地大。

“里昂·马格那斯！”

“是！”里昂向前迈进一步，毕恭毕敬地站在国王面前。

“就由你带他们前往史特雷兰兹神殿。如果神之眼有什么意外，你们要尽全力保护它。”

“遵命。”

“怎么把我和玛丽也算进去了……”露蒂无奈地叹口气，像这样的麻烦事她是最讨厌的。

斯坦则高兴地欢呼雀跃起来：“我会尽全力的！所以请一定要考虑一下士兵的事！”

当国王离开后，露蒂追上了休格。她无论如何都想知道，这个几乎让国王言听计从的人究竟有何来头。

“国王可真是信任你。你到底是什么人？”

“我是……”休格托了一下眼镜，仔细打量着露蒂，“奥伯隆公司的总帅休格·吉鲁库利斯特。这位精力充沛的小姐，请多关照。”

“奥……奥伯隆公司的总帅！”露蒂尖叫起来，声音几乎要冲破了房顶。要知道，奥伯隆公司总帅对一个透镜猎人而言，简直如同神一般。

不过斯坦并不在意什么奥伯隆公司，他只想知道为什么休格是里昂的父亲，而两个人的姓氏甚至都不一样。但在得到答案之前，一个穿着白色外套，戴着眼镜的金发男性就已经走到众人面前，打断了斯坦的问题。

“哎呀哎呀，让各位久等了。我叫雷诺尔兹。”金发科学家一边朝众人打起招呼，一边在口袋里摸索着，“这是专为监视犯人设计的，有两种类型，一种是可爱的过电器，另一种是硬朗的。各位想要哪种？”

“反正都一样吧……”露蒂生气地摆着手。

“我要可爱的。”玛丽倒是十分兴奋地从雷诺尔兹手中接过了头饰型的监视装置。

“准备完毕，按下这个按钮看看。”科学家将遥控器递给了里昂。

里昂摆弄着手中的遥控器，然后毫不犹豫地按下了按钮。站在他对面的斯坦全身抽搐起来，长发几乎倒竖，接着便带着一股焦糊味倒在了地上……火冒三丈的露蒂本打算摘掉头饰，但却同样带着焦糊味倒了下去。雷诺尔兹满意地笑了笑，对一个科学家而言，这样的实验实在是再有趣不过了。年轻的科学家离开后，里昂便带着三个犯人朝休格家走去，准备取回他们的守护者。

达利尔杰伊特远比斯坦想像的更繁华，大街小巷人声鼎沸，路边卖的都是他从未见过的“稀罕物”。这个乡巴佬一路上大呼小叫、大惊小怪，让里昂和露蒂只能装出一副不认识他的样子。

在一座巨大而奢华的房子前，里昂站住了脚步：“这里就是休格先生家。”

“嗯？为什么你管自己的父亲叫休格先生？”露蒂用一种诡异的眼神看着里昂，捂着嘴窃笑起来。

“少废话，不想挨电击就快进去。”

露蒂不再多说什么，只是不情愿地跟在里昂身后，进了大房子。

休格正在宽敞的客厅里等着他们，将守护者还给斯坦和露蒂后，他又以二十五万块钱的丰厚报酬让露蒂满意地答应了前往史特雷兰兹神殿找回神之眼的工作。就在众人准备出发时，里昂神神秘秘地说自己想起还有事，又折回到了大屋中。

在刚刚使用过的客厅中，黑色长发女仆正在一丝不苟地收拾着桌子。

“玛丽安！”里昂站在她身后，激动地叫着她的名字。虽然相隔时间并不长，但里昂却觉得两人仿佛已经很久都没有见面了。

“里昂少爷，怎么了？”玛丽安转过身，恭恭敬敬地看着里昂。

“不要这么叫我，这里又没有别人。”

“嗯，对不起，艾米利奥。”玛丽安笑了笑，恐怕也只有她那灿烂而

温和的笑容才能让里昂冰冷的心融化。“不过你不是要出去么？”

“我可能有很长时间都见不到你了，刚刚又忘了和你打个招呼。”

“就为这个？”

“会很寂寞的。”这一刻，只限于这一刻，里昂不再是那个孤高的客座剑士，而是一个害怕寂寞的孩子。

“真是拿你没办法啊。不过会被休格先生骂哦。”

“不要提那家伙！”少年的怒火在一瞬间爆发了。

“艾米利奥……你不该说这种话。”

“对不起，玛丽安，是我不好。”

“你能明白就好。”黑发女仆轻轻闭上了晶莹的双眼。

“那我走了。”

“艾米利奥……路上小心。”接着她又不舍地看着眼前这个比自己小很多的少年，想说的话明明就在嘴边……

“没事，放心吧。”里昂只是朝玛丽安点了点头，伸出的手在一瞬间便缩了回来，那个动作几乎可以逃过任何人的眼睛。他转过身离开房间后，门轻轻地关上了。站在门两侧的两人深深地叹了口气，他们明白各自的心思，但他们也明白，这种时候无论说什么都是无济于事。

菲莉娅·菲莉斯



## 第二章　追寻

里昂并没有理会狄穆罗斯和露蒂的斥责便急匆匆地朝大门走去。他只想早点儿找到神之眼，那样的话就能早点儿见到玛丽安了。正准备离开达利尔杰伊特时，斯坦主动对里昂表示友好，却碰了一鼻子灰。

“别弄错了，你和我可不是平等的。”里昂拔出夏露狄耶，冷冷地对着斯坦，“我最讨厌你这种懒懒散散、油腔滑调、恬不知耻的家伙。”丢下有些失落的斯坦和正在发牢骚的露蒂，他独自走在队伍的最前面，朝史特雷兰兹神殿进发了。

穿过史特雷兰兹森林，眼前突然豁然开朗，圣洁而宏伟的建筑群便是一行人的目的地——史特雷兰兹神殿。本应热闹的神殿前现在却看不到一个人影，风中只飘散着一股血腥的味道。走进神殿内部，是青蓝色为主的装潢，楼梯纵横交错地将道路连接在一起，寂静却与外面毫无差别。

“有人吗！”斯坦大声喊起来，回应他的声音很快便从深处传来。

沿着声音的方向，一行四人来到一扇闪着光的门前，但门却被结界石封印了。在破坏全部结界石后，斯坦首先冲进了房间，几个祭司模样的人正战战兢兢地躲在里面。从一个名为艾尔兹的祭司口中得知，神殿大祭司克雷巴姆叛变，并杀害了大主教，还把一些无力反抗的祭司软禁起来。在里昂的威胁下，艾尔兹答应带一行人前往保存神之眼的大圣堂。但就在祭司咏唱完咒语，密道打开的一瞬间，所有人都几乎崩溃了……本应被放置在底座上的神之眼早已不翼而飞，只留下后面残破的墙壁。

“斯坦，你在看什么？”看到出神的斯坦，玛丽不禁问道。

“这座雕像很不错啊。”斯坦托着下巴，仔细地打量着一座刻画得栩栩如生的少女雕像。从穿着上看，她应当是神殿的神官，两条辫子编得很整齐，脸上的表情因恐惧而扭曲，双手拼命向前伸去。

“菲、菲莉娅！怎么会变成这样？”祭司慌慌张张地跑到雕像前，惊讶地瞪大了眼睛。

在用万能药把少女变回原本的样子后，斯坦也不禁有些大惊失色。被称为菲莉娅的少女告诉众人，正是她运用丰富的知识帮助克雷巴姆解开了神殿的封印，但没想到克雷巴姆却夺走神之眼，准备前往卡尔巴雷伊斯。为承担起解开封印的责任，她决定和斯坦等人一起追寻克雷巴姆。

等众人赶回到达利尔杰伊特港口时，早已不见了克雷巴姆的踪影，看来只有乘船追到卡尔巴雷伊斯了。虽然已没有船出海，但里昂凭借国王与休格的关系，成功地弄到了一条船。

船即将驶离港口时，休格和管家伦勃朗来为众人送行，但里昂却隐隐感到，他们之间似乎有什么诡计。船舱内，狄穆罗斯提起了第四把守护者的存在，众人根据它们的记忆，成功在沉没于海底的运输船拉第斯罗中找到了守护者小队的另一名成员——劳尔·克雷门提。按照它的选择标准——可爱的小姑娘，菲莉娅·菲莉斯成了第四位守护者主人。

卡尔巴雷伊斯的温度比想像中更高，里昂、露蒂和菲莉娅已经不想再多说一句话，只有斯坦兴奋不已。比起该死的高温，当地居民冷淡的态度更让人恼火。既然无法打听到奥伯隆分公司的所在地，那也只能顶着毒辣的太阳自己寻找了。

终于见到卡尔巴雷伊斯分公司负责人巴鲁克时，斯坦一行早已累得满头大汗。巴鲁克没有多说什么，便直接切入了正题。虽然派人调查，但并没有获得任何与神之眼相关的有价值的线索。

“如果找到什么线索，我会通知你们的。”巴鲁克顿了顿，又仔细打量着斯坦和里昂，“……不过可真是难得啊。”

“什么难得？”斯坦不解地问道。

“里昂能和同龄人相处得这么好真是难得一见。”巴鲁克哈哈地笑起来。

“我们是同伴，相处得当然很好。是吧，里昂？”

“别胡说！我和这帮家伙相处得一点儿也不好。”里昂完全没有理会斯坦充满期待的眼神，便向巴鲁克发了难。

“怎么能这么说呢，咱们都在一起这么长时间了。”

“因为这是命令，我也没办法。原本我一个人就足够了。”

里昂的话让斯坦完全不知该说些什么，他只能无奈地低下头。

“什么同伴，什么相处得好，真让人反胃。听好了，我再说一次。”里昂完全不顾斯坦的感受，“我最讨厌你这种懒懒散散、油腔滑调、恬不知耻的家伙。”说完，他头也不回地跑了出去，但是斯坦却并没有放弃，他相信他们总有一天能和睦相处。

告别巴鲁克后，众人找到了里昂，他从情报贩子的口中得知，神之眼已经被运送到卡尔比奥拉，那里有史特雷兰兹神殿的支部。事不宜迟，众人又一次顶着太阳出发了。

到达神殿门口后，菲莉娅提议她以信徒的身分先进去，其他人到旅馆等到晚上再过来与她里应外合。一行人在旅店住下，只等夜幕降临。深夜，露蒂和狄穆罗斯无论如何也无法让斯坦醒来，无奈，只能让里昂把他电醒……

菲莉娅与斯坦等人会合后，她依照史特雷兰兹神殿的基本结构，将众人带到了大圣堂。正如菲莉娅猜想，这里同样有密道。沿着路走下去，众人再一次瞪大了眼睛。密道尽头的房间中，一个由无数六边形构成的巨大球体正闪着幽蓝的光芒，飘在空中。站在球体前方的，正是克雷巴姆。

“你已经无路可逃了，做好心理准备吧。”里昂拔出夏露狄耶，首先冲到了前面。

“守护者！”克雷巴姆惊讶地看着夏露狄耶，“你就是里昂·马格那斯？原来如此……我全都明白了。”

“你说什么？”里昂完全不明白对方到底在说什么。

他的疑惑还没有得到解答，斯坦便插了嘴：“想让怪物在全世界横行……我们不会让你得逞的！快交出神之眼！”

“哼哼，哈哈哈哈哈……让怪物横行？”克雷巴姆突然狂笑起来起来，“这主意不错啊，反正神之眼就在我手上。”

『不好！他要召唤怪物！』

狄穆罗斯的话音刚落，几只蛇怪便从四周爬了出来。众人以最快的速度解决这些小喽罗后，神之眼和克雷巴姆却早已不见了踪影。愤怒的里昂打算独自去追赶，但却成了残存蛇怪的目标。就在他险些被石化攻击的一刹那，斯坦拼命撞开了他。虽然救了里昂，但他自己却变成了石头……

天亮时，斯坦已经恢复原状，是里昂找来巴鲁克将众人从一群蛇怪手中解救了出来，但他们没能抓住克雷巴姆。从巴鲁克口中得知，运送神之眼的怪物朝诺伊舒达特方向去了，追击的船只已经准备好，里昂对斯坦的态度也缓和了不少。

诺伊舒达特的繁华让斯坦和菲莉娅赞叹不已，但他们看到的却只是表面。这是一座贫富分化急剧的城市，外来富豪与当地居民无论如何也不能和睦相处。斯坦一行要找的人是休格家管家伦勃朗的女儿、诺伊舒达特分公司负责人伊蕾娜·伦勃朗。但不巧的是，伊蕾娜不在家。漫长的等待让露蒂有些厌烦，广场上的冰淇淋店马上勾起了她的兴趣。在由露蒂、斯坦、菲莉娅和玛丽组成的“购买冰激淋大军”即将出发时，里昂选择了独自留下等待伊蕾娜。

在樱花飘落的广场上，购买冰淇淋大军意外地碰到了伊蕾娜·伦勃朗和当地知名的斗技场冠军——麦迪·敲钟汉。由于对奥伯隆公司的偏见，敲钟汉对伊蕾娜大肆发难，但在看到菲莉娅的一瞬间，他就好像变了一个人一样，竟然跪在对方面前，拼命表达起心中的爱慕之情。斯坦本打算替菲莉娅解围，却被敲钟汉当成了情敌，一场男人与男人之间的决斗在所难免……

伊蕾娜和斯坦几人都迟迟不肯出现，里昂早已等得不耐烦。找到广场上时，那里只剩下一片狼藉，倒下的樱树压塌了冰淇淋店，肆虐的怪物将路人变成了石头。

“虎牙破斩！”

就在其中的一个怪物准备袭击路人时，里昂跑上前，轻松将其打倒了。

“快、快去找敲钟汉先生，他是诺伊舒达特的英雄，只要有他在……”路人惊恐地环视四周，生怕怪物再向自己袭来。

“敲钟汉？”

“对，他和一个留着金色长发的家伙去斗技场了。”

金色长发，里昂觉得，那肯定就是斯坦。他没再多想什么，转身便朝斗技场的方向跑去。斯坦和敲钟汉的决斗已经结束，胜利者是斯坦，而且这两人之前还产生了莫名其妙的友谊。里昂恼火地告诉他们，怪物袭击了城市，一行人立刻离开了斗技场。在解决了怪物后，伊蕾娜有序地疏导着人群避难，并为保护孩子而受了伤。她告诉里昂，港口附近出现了一支来历不明的武装舰队，大概就是克雷巴姆率领的。向伊蕾娜借过船只，斯坦等人匆忙赶到港口，敲钟汉竟然也追了上来。虽然无奈，但里昂也只得同意带上他，因为对敲钟汉来说，保护诺伊舒达特是他的义务。




斯坦等人的船刚刚离开港口，炮火便在海上溅起了高高的浪花，看来不明武装舰队是带着很强的敌意的。船长娴熟地驾驶着船只，仔细避开敌人的炮火，很快一艘插着海盗旗、如小型堡垒一般的船出现了。当两船的甲板相连接时，斯坦等人飞快登上了敌舰。沿路走下船舱，到达最深处，一扇从里面反锁的门引起了众人的注意。敲钟汉以自己的蛮力猛地将门打飞，但出现在他们面前的却并不是克雷巴姆，而是菲莉娅的前辈——巴提斯塔。

“飞燕连脚！”里昂拔出夏露狄耶，没有多说一句废话便朝敌人冲去。

“断空剑！”紧跟在他身后的是斯坦，断空剑卷起的如旋风一般的气流将巴提斯塔拖到了空中。

在敌人落地前，玛丽和敲钟汉便已经跳起，给了他沉重的打击，露蒂的魔法此时也已经发动，寒冷的冰锥径直刺进了目标的身体。

打倒巴提斯塔几乎没有花费什么力气。但菲莉娅却始终站在队伍的最后，痛苦地看着眼前发生的一切。毕竟，对方是自己曾经的同事，也是自己尊敬的前辈……

战败的巴提斯塔不肯透露任何关于克雷巴姆的情报，里昂决定将其带回，慢慢地“招呼”他。在伊蕾娜家中，任凭里昂想尽办法，巴提斯塔就是不肯开口。无奈，他只得借用玛丽的电击头饰，并故意放走巴提斯塔，以利用头饰上的追踪装置，确认克雷巴姆的所在。

“要去水上城公国？”伊蕾娜担心地看着里昂。对于水上城公国而言，塞伊喀鲁特便是敌国。敌国的船只是不可能轻易靠近的，因此里昂等人要追上巴提斯塔，只能到近海后再另想办法。在港口告别伊蕾娜和敲钟汉后，一行人便上了前往水上城公国的船。

## 第三章　骚乱

水上城公国希坦地区并没有奥伯隆分公司，也没有史特雷兰兹神殿，当地实行的是锁国政策。

“这里就是希坦啊，建筑物可真是奇怪。”刚走进城里，斯坦就惊讶地抬起头环视四周。

“我和玛丽去探听情报，人多的话行动反而不便。”露蒂说道，“你们在附近躲起来。”

两人离开后，里昂、斯坦和菲莉娅三人便躲在了桥边旗帜的阴影下。

“听说迪贝利斯武装镇压了这里？”一对中年男女一边聊天一边从桥前走过，从穿着上看应该是当地居民。

“莫里乌港被封锁了。不过咱们的生意也因此好起来了。”女人得意地笑起来。

“迪贝利斯那家伙竟然从外国找来了参谋。”

“嗯，我听说了，好像是叫克雷什么的家伙。”

“难道是克雷巴姆！”斯坦大叫起来。

『你就不能不出声么！』狄穆罗斯警觉起来。

“听说咱们的三公子去莫里乌了……”

“可能只是去玩吧？那个人是个不可救药的浪子。”

“以前可是个很精明的人啊。”

两人的声音越来越远。当他们的身影消失时，又一个男人神神秘秘地靠近过来。

“两位男性和一位女性，你们就是赶来帮忙的人么？”男人压低了声音。

“啊？”斯坦一脸困惑。

“请快跟我到莫里乌吧，我和少主也已经联系好了。”

“请问，是不是弄错……”

“正是我们。”斯坦的话还没有说完，里昂便打断了他，“我们就是赶来帮忙的人，有什么办法能到莫里乌么？”由于找不到前往莫里乌的办法，他索性顺水推舟，将计就计。

“请从海底洞窟走。那么我先告辞了。”只留下这一句话，男人便小心翼翼地离开了。

等到露蒂和玛丽回来时，两人失望地发现，她们收集的情报已经没有任何用处，斯坦等人早就什么都知道了……

穿过希坦南部的海底洞窟后，便是莫里乌了。这里的建筑风格和希坦基本相似，锁国政策也完全相同。为收集情报，斯坦一行决定在城里四处转转，关于之前所说的帮忙的事情，只能暂时搁置下来。走过一座小桥，对面聚集了一群人，一阵弹奏声从人群中传了出来。

"风儿啊，如果愿望能实现，请聆听我的话语。没错，请传达给故乡的她：我要英勇战斗，我要保卫故乡，所以不要哭泣。"唱歌的是一个身材高大的年轻男性，顺滑的金发披在肩上，手中的琵琶奏出了悦耳的旋律。

"刚才您欣赏的是乔尼No.3《守护者的叙事诗》，非常感谢！"

"哦，唱得真不错！No.3的话，应该还有其他的吧？"斯坦激动地和叫乔尼的人搭起话来。

"想听么？非常欢迎点歌。"乔尼也仿佛见到知己一般看着斯坦。

『那个人是……』夏露狄耶突然像想起什么了似的开了口。

"夏露，你认识他？"里昂有些惊讶，但一瞬间，他便感到了人群的气氛变得诡异起来。

"迪贝利斯大王陛下有令！全员到港口集合！"一个戴着斗笠的士兵出现在人群中。

港口聚满了人，迪贝利斯站在高高的台子上，开始了他的演讲。演讲的内容是打倒塞伊喀鲁特和菲兹喀鲁特，而他更是从人群中准确无误地认出了里昂，并说他的守护者夏露狄耶原本是水上城公国的宝物，要将斯坦等人逮捕。无奈，一行人只得选择逃跑，但他们没有想到，救了他们的竟然是刚刚唱歌的乔尼。乔尼同样误认为斯坦等人是前来帮忙的，并将他们带进了自己的藏身之处。看过里昂的守护者后，乔尼确认那就是希坦在十年前丢失的宝物，但现在他并不打算要回去，里昂当然更不肯还给他。他还告诉斯坦等人，克雷巴姆并不在莫里乌，而是在迪贝利斯的祖国——多凯。前往那里，只能依靠黑十字舰队，但黑十字舰队的指挥，同时也是乔尼的好友菲特却被抓了起来，并即将被处决。虽然嘴上说不想多管闲事，但乔尼还是只身前往莫里乌城，打算救出菲特及其妻子莉雅娜。将二人监禁的正是巴提斯塔，因此斯坦等人决定马上追上乔尼。

莫里乌城外，乔尼正独自寻找着密道。这里对他来说并不陌生，因为莫里乌城正是他的好友菲特的家，只是现在已经被巴提斯塔占领。说服乔尼后，斯坦等人在他的带领下，成功潜入了莫里乌城。打败巴提斯塔并救出菲特和莉雅娜后，众人决定依靠菲特的黑十字舰队，前往下一个目的地——多凯。

水上城公国原本是从塞伊喀鲁特独立出来的，因此对那个国家的抵触情绪很强烈，迪贝利斯始终坚持要侵略塞伊喀鲁特，最近他更是与克雷巴姆狼狈为奸，图谋不轨。而除了水上城公国，克雷巴姆还与凡达利亚的反王家势力勾结，企图挑起内乱。正当乔尼和菲特给斯坦等人讲述克雷巴姆和迪贝利斯的行径时，船身突然剧烈震荡起来，一只巨大的章鱼出现在甲板上，但很快它就变成了尸体。

其他人都离开甲板后，只剩下里昂和斯坦。原本斯坦打算和里昂说些什么，但还没开口，不远处的争吵声便打断了他。在靠近船头的地方，能看到乔尼和菲特的身影。

"乔尼，你的目标不是克雷巴姆，而是迪贝利斯吧？"菲特的语气中明显带着责备，"你……是想为艾蕾诺雅报仇！"

"拜托……我可没那么说过。"乔尼遥遥头，但他甚至不敢直视好友的目光。

"你要被她拖多久？虽然不能说让你忘了，但你也该看看未来了吧？"菲特顿了顿，沉默而悲伤的气氛在一瞬间从两人之间飘过。"一想到艾蕾诺雅，我也会感到心痛，但那已经过去四年了，不能一直被束缚的，特别是咱们这种身分的人。是不是，乔尼？"

"我和你不一样，我没有那么多负担。"乔尼轻轻拨了一下琵琶，脸上带着那种惯有的玩世不恭的表情，"麻烦事自然有老爸他们去处理，我只是个流浪汉。"

菲特再也压不住心中的怒火，他朝乔尼大喊起来："算了！随你便吧。"

"所以说我什么都没说过……真是个固执己见的家伙。"乔尼无奈地叹口气，"你们是不是也这么觉得？斯坦，里昂。"

"抱歉，我们没打算偷听……"斯坦和里昂惊讶地走到了乔尼面前。

"我来给你们讲个故事，不过说到底也只是故事，听完就忘了吧。"乔尼的语气有些一反常态，"从前，有个男人，他有一个非常好的朋友和一个青梅竹马的女孩，三人总是在一起。他们很年轻……拥有无数的梦想。后来……男人的朋友和那个女孩相恋了。"

"啊？不是他么？"斯坦插话道。

"男人察觉到了两人之间的感情，于是为他们创造了很多条件。本来故事到这里就应该是一个圆满的结局了……"

"然后呢？"斯坦迫不及待地等待着下面的故事。

"……有一天女孩被坏人抓走了。坏人很强大，男人和他的朋友都无能为力。再后来，女孩死了……"




沉默。乔尼轻轻闭上眼，仿佛回忆着什么。里昂始终没有说过一句话，但他似乎已经隐隐察觉到了故事中的故事。

只有斯坦依旧不明就里地追问："那，下面呢？"

"已经结束了。"

"还没有结束吧？"

"为什么要跟我们说这些？"里昂开始印证他的猜想。

"只是想到了而已。"乔尼又如往常一般笑起来，然后离开了甲板。

"刚才的故事……乔尼这家伙难道……"

"嗯？"斯坦不解地看着里昂。

"不，没什么。"

黑十字舰队的船很快到了多凯，迎接斯坦一行的人早已等候多时。菲特带领的黑十字军留在港口，随时准备拦截迪贝利斯的军队，斯坦一行则乘坐小船潜入多凯城。众人没有耽搁片刻，便在多凯城最上层见到了迪贝利斯，克雷巴姆就在他身后。

"迪贝利斯！克雷巴姆！总算找到你们了！"斯坦大喊道。

"你们！和你们在一起的是希坦的老三么！"看到乔尼，迪贝利斯不禁大吃一惊。

"浪子乔尼来也！"乔尼弹起了手中的琵琶。

克雷巴姆并没有理会其他人，只是冷冷地盯着菲莉娅："菲莉娅……你可真是不长记性，竟然追到这里来了。"

"我只是在尽自己的责任而已。无论如何……我也要从你手中夺回神之眼！"菲莉娅低下头，认真地说道。

"神之眼在哪里？"里昂质问克雷巴姆。

"我没必要回答。大王陛下，请将他们解决！"对方并没有回答，只是躲到了迪贝利斯身后。

"今天就让你们血溅刀刃！"大王脱下上衣，拔出刀摆好了战斗的姿势。




众人也早已做好准备，斯坦和玛丽的魔神剑掠过地面，朝敌人飞去，但却被轻易避开。乔尼立刻唱起麻痹伦巴，让迪贝利斯无法动弹。里昂趁机飞快跑过去，爪龙连牙斩的连续攻击给对方造成了巨大的伤害，而露蒂和菲莉娅的魔法也同时发动了。

“呃……这不可能……我竟然会失败……”毕竟寡不敌众，迪贝利斯的反抗没能改变他失败的命运。

但等众人留意到时，克雷巴姆却早已消失无踪。突然城堡剧烈震动起来，露蒂寻找着震动的来源，然后指向了一扇门：“在外面！”众人追出去时，看到的却只是巨大的飞行龙掠过天边，朝远方飞去。

“克雷巴姆逃到什么地方了？”再次回到大厅中，里昂恼火地看着半跪在地上的迪贝利斯。

“凡达利亚。哼……我被算计了。”大王自嘲道，“那家伙从一开始就打算把我当成炮灰。”

“……你这样的人竟然会是水上城公国的大王。”乔尼早对他不屑一顾，“真是活该，迪贝利斯！”

“是啊……我也许比你更像小丑……但我不会就这么死了的，我才是水上城公国的大王！乔尼·希坦，和我决斗！我向你发出最后的挑战！”

“好啊，我接受。”乔尼毫不犹豫地回应了对方。

“乔尼？”斯坦吃惊地瞪大了眼睛。

“王族就该有王族的结束方式。斯坦，能不能把你的剑借给我？”

不等斯坦回答，里昂先插话道：“……用我的吧。这把宝剑应该最适合王族之间的决斗。可以吧，夏露？”

『如果少爷这么说，当然没问题。』

“我欠你一个人情。”乔尼稳稳地接住了里昂扔过来的剑，做好了进攻的准备。

“乔尼，你来这里的理由究竟是什么？为艾蕾诺雅报仇？还是替你父亲夺回被我抢走的大王之位？”

“如果说我只是来帮忙的……你相信么？”

剑光在众人眼前闪过，一切都来得那么突然。没有人看清乔尼的动作，只是迪贝利斯已经倒在了地上。

“浪子乔尼，说得可真好啊……”迪贝利斯痛苦地从嗓子里挤出了声音，“我彻底……败了……”

“不习惯就是不习惯啊，还给你。”乔尼把夏露狄耶还给了里昂。

『什么不习惯，那种剑术根本就不是外行人能比的。』连狄穆罗斯都对乔尼的剑术感到惊讶。

“乔尼，你究竟……”斯坦瞪大了眼睛，看着乔尼。

“……哼，浪子乔尼么。”里昂自言自语道。

乔尼还没有开口，希坦的士兵便匆匆忙忙跑了进来：“少主！你没事吧！”

乔尼朝来人笑了笑：“来得正好，帮忙传个令，就说我们已经打倒迪贝利斯了。”

再次见到好友时，菲特激动得哭了出来，乔尼也同样忍不住泪水。得知迪贝利斯已死，聚集在城外的多凯人民沸腾了，而斯坦等人告别水上城公国，继续前往凡达利亚追寻神之眼的时刻也来临了。

前往凡达利亚乘坐的仍然是黑十字舰队的船。船舱内很缓和，外面却已经飘起了雪花。斯坦和露蒂兴奋地跑上甲板，玛丽正独自站着。仿佛回忆起什么，一瞬间，她表现出了从未有过的痛苦，露蒂只得先将她带回船舱。

船到达目的地斯诺夫利亚后，众人看到的是一片冰天雪地，以及一个受了重伤，寻求帮助的士兵。士兵告诉斯坦等人，凡达利亚首都海德堡陷落，斯诺夫利亚城里到处都是残兵败将。将士兵交托给菲特后，一行人便匆忙跑进了城里。

果然，如士兵所说，城里到处是受伤的士兵，有些人甚至早已经死亡。正当斯坦震惊不已时，曾帮助过他的老人阿尔帕出现了。他请求众人，能去救救伍德隆和杰露西，他们被追兵困在了森林中。斯坦毫不犹豫地答应了下来。

在一片雪白的森林中，伍德隆和摔倒在地的杰露西被叛军包围，斯坦立刻冲了上去，替两人拦下了叛军的进攻，其他人也立即跟上，毫不费力地打败了敌人。虚弱的杰露西在斯诺夫利亚的旅馆中醒来后，斯坦才知道伍德隆是凡达利亚王子，他的父亲贤王伊扎克是第五把守护者——伊肯迪诺斯的主人，但那把剑已经落入克雷巴姆之手，海德堡陷落也是他的阴谋。为夺回神之眼，斯坦等人决定前往海德堡，伍德隆也加入了队伍，以便给众人做向导。

前往海德堡，首先要穿过救出伍德隆等人的森林。这片下过雪的森林又一次勾起了玛丽的记忆，不知是什么时候，也不知是和谁，只有他们两人，走在飘雪的森林中。似乎是很令人怀念的记忆，但她却又不敢想起……

穿过森林，便是赛利尔，这座小镇也已被叛军控制。为避免麻烦，伍德隆和杰露西先行躲避起来。让玛丽没有想到的是，这里的叛军竟然认识她，还说他们是曾经一起战斗过的同伴。正当士兵打算去汇报，他们的队长达利斯出现了。见到玛丽后，达利斯否认了自己认识玛丽，但他震惊的表情却出卖了他。只留下警告的话语，队长便离开了，玛丽却变得更加痛苦。

“玛丽！你竟然还活着！现在就要回家了吗？”一个陌生的女人出现在玛丽面前，很明显，她知道玛丽的过去。

“家？”但玛丽却一脸茫然。

“就在镇子西边，墙壁是绿色的，所以很好找。”

为找回记忆，露蒂决定带玛丽到陌生女人所说的绿色房子。推开门的一瞬间，玛丽的记忆之门也被推开了。

*“这里就是我的家，虽然没什么东西。”*

那个人的话语浮现在她的脑海中。

花盆中的植物是雪白草，花语是“宝贵的回忆”。

“我们两人曾笑着说……要在家里种满花。”

*“我想看你做饭的样子，所以就提前回来了。”*

“我做饭的时候，他就会出现在我身边，温柔地和我说话……”

“寒冷的夜晚，我们坐在暖炉旁，我轻轻靠在他身上……”

“有时我会整晚都看着他熟睡的样子……”

“我们曾一起生活在这座房子里……”

厨房、暖炉、一切……绿色墙壁的房间勾起了玛丽最幸福，也是最痛苦的回忆。

*“玛丽，怎么了？”*

*“玛丽，我爱你。”*

*“玛丽，快跑！”*

那个人的话语萦绕在她的耳边。

“玛丽，你想起什么了？”斯坦关切地看着玛丽，露蒂正焦急地陪在

她身边。

“嗯，都想起来了。”玛丽从腰间拔出了一直视为珍宝的短剑，“这把剑的主人……名叫达利斯·文森特。”

“刚才遇到的那个人好像也叫达利斯。”

“他就是我的丈夫。”

“丈夫！”在场的每一个人都惊讶地大叫起来。

“达利斯是个为理想而生的人，他想要改变这个国家。他所描述的这个国家的未来，点燃了很多人的梦想。”玛丽仔细看着手中的短剑，“很多人聚集在他麾下，不知不觉间竟组成了‘赛利尔义勇军’。在他的身边支持他，便是我生存的意义。”

“然后呢？”斯坦问道。

“不知是多久以前了，这座小镇突然被王家的军队包围了。”

“王家的军队？”露蒂不可思议地瞪大了眼睛。

“……是指两年前的叛乱么。”伍德隆继续说道。

“达利斯身为义勇军的领袖，带领众人英勇作战，我也陪在他身边，和他一起搏斗。”玛丽沉默了片刻，“但毕竟寡不敌众……义勇军战败了。”

“怎么会这样……”斯坦叹口气。

“具体的原因我也不清楚……但有一点可以肯定，派出军队的正是国王伊扎克……伍德隆的父亲。”玛丽的眼中突然燃起了一种从未有过的怒火。

“后来呢？那之后发生了什么？”露蒂打破了房间中的寂静。

“我和达利斯沿河逃跑，却没能逃出王家军队的追击。在陷入绝境时，达利斯只想让我得救，于是就把我推下悬崖……”

“大概就是由于当时的撞击，你才会失去记忆吧？”露蒂问。

“可能吧……”

但是，为什么达利斯会加入到克雷巴姆的叛军，玛丽却无从得知。为获得更多情报，众人决定前往海德堡。

被叛军占领的海德堡危机四伏，但王家的士兵也秘密地潜伏在暗处。在装扮成叛军的王家士兵的带领下，斯坦等人从密道潜入了王城。在宽敞的王城大厅中，达利斯早已等候多时。再次见到自己的丈夫，玛丽的心跳莫名地加快了。那究竟是兴奋还是恐惧，连她自己也说不清。但让她伤心的是，达利斯竟然举起了剑，不由分说地朝众人冲去。不得已，玛丽也只能挥起手中的大斧，向自己最爱的人砍去。达利斯在几人的夹攻下，终于不支倒地。

“为什么……为什么咱们要刀枪相见！”玛丽再也忍不住眼中的泪水。

“玛丽……两年了，你还是那么美……”达利斯调侃着，勉强挤出了一丝笑容。

“白痴！”他的妻子却并没有感到开心，而是大声地斥责起他。

“达利斯，你知不知道克雷巴姆的所为？”站在一旁的斯坦插了话。

“嗯……”

“那为什么！”

“斯坦，你太激动了。现在应该让玛丽说。”露蒂提醒着情绪有些失控的斯坦。

“是啊……对不起。”斯坦满脸歉意地低下头。

“达利斯……”玛丽轻声呼唤着丈夫的名字。

“我曾希望……引导凡达利亚朝全新的方向发展。不是只由国王一人掌权，而是全民都可以参政。”




“嗯……你以前总是很兴奋地和我说这些。”玛丽的记忆又随着达利斯回到了过去，“为了让这个国家进步，就必须提倡人民的权利，唤醒人民的意识。”

“但我太急功近利了……当时我的脑海中只有理想，只是拼命地主张权利。”达利斯停了下来，深深吸了一口气，“但我无法说服伊扎克，因为他也同样背负着很多。可是两年前的我却没能考虑到这一点……一切都是因为我的幼稚，对不起玛丽，把你也卷了进来……”

“不要这么说，只要能和你在一起，我就满足了。”

“让玛丽逃走后，我被捕入狱。之后在狱中度过的两年足以让我改变了。依靠武力的争斗无法带来任何结果……被克雷巴姆释放后，我觉得我的机会来了。”达利斯抬起头，目光停留在了远方，“这一次，我一定要以正确的方式实现自己的理想。但……”

『但现实并不美好。』克雷门提接过了达利斯的话，不过除了守护者和主人，没有人能听到他的声音。

“克雷巴姆的做法是错误的，这样下去凡达利亚就会……”

“所以你才让玛丽离开这里。”斯坦又激动起来，“既然你明白，为什么还要帮克雷巴姆！”

“因为我被释放时，我的同伴们已经和他共同行动了。现在这种形势持续不了多久，叛乱总有一天会被镇压。到时总有人要出来承担责任。除了我自己，我想不到别人……”

“为了让参与叛乱的人不致获罪，你打算牺牲你自己吗？”菲莉娅问道。

“怎么会！”玛丽的泪水再次滑落。

“……那么做太过分了！达利斯，你也该为玛丽考虑考虑！她好不容易才找回记忆，跑到这里见你！”斯坦大吼着。

一直沉默不语的伍德隆拔出了剑，但他却并没有对达利斯下手，只是让对方伤好以后再来见他，他会以和平的方式接纳达利斯的理想。达利斯低下了头，对于伍德隆的气度，他自愧不如。玛丽猛地扑进丈夫的怀里，她暂时告别斯坦等人，又重新做回了达利斯的妻子。

在海德堡钟楼的顶层，众人终于见到了追踪已久的克雷巴姆，这也是众人第一次和他真正交手。克雷巴姆只是徒有其表，即使借助神之眼的力量，他也没能战胜几个守护者主人。接下来摆在众人面前的另一个问题便是神之眼，伍德隆提议将其破坏，但任凭众人如何努力，也不能伤其丝毫。无奈，他们也只能同意将神之眼交由塞伊喀鲁特处理。

乘坐飞行龙成功将神之眼运送回达利尔杰伊特后，众人的任务终于告一段落。斯坦放弃了成为塞伊喀鲁特士兵的机会，只是国王要求他交出狄穆罗斯，因为那原本就是塞伊喀鲁特的财产；露蒂如愿以偿地从休格手中得到了报酬，两人同时也得到了赦免。在相互告别后，同伴们又回到了各自的生活中……

## 第四章　背叛

回到故乡利尼后已经过了三个月，斯坦和爷爷以及妹妹莉莉丝一起过着平静的生活，每天在莉莉丝的秘技“死者之觉醒”中醒来，然后帮她买东西、做家务。

再次见到玛丽安时的兴奋依然留在里昂的心中，短暂的离别让两人之间的话题又增加了不少。日子每天都很平静，里昂依旧如往常一般觐见国王，等待新的任务，看书，喝玛丽安泡的茶，不知不觉间已经过了三个月。只是最近不知为什么，他好像一直没有见到玛丽安。

这天，正当他又坐在书桌前安静地看书时，门突然打开，四个穿着黑衣的人闯了进来，不由分说地将里昂扔在了地上。

“你们想干什么！”里昂从地上爬起来，恼火地看着黑衣人。

“还用问么？”其中的一个人带着嘲讽的语气说道。

“哼，我不会同意的。”里昂不屑一顾地回答。

四个黑衣人中的三个突然一拥而上，将少年围在中央，狠狠地拳打脚踢起来。




“啊！”少年重重地摔在了地上。

“真是顽固不化的家伙，老老实实地顺从我不就行了。”

“……我拒绝。”里昂的语气没有丝毫改变，“我有我自己的信念，不会任你们摆布的。”

“再让他吃点儿苦头？”

“请让我来。”另一个黑衣人神秘地打开了门，“看看对面的那个人，你认识么？”

“对面？”里昂满脸疑惑地将目光转移到了门里，“那是……你们这帮家伙！想对她做什么！”

“那么咱们就来慢慢地谈谈今后的事吧……”黑衣人阴险地笑了起来。

菲莉娅的出现打破了斯坦的平静生活，与她一起到斯坦家的狄穆罗斯更预示着事态的严峻——神之眼再次失踪。抢走神之眼的人利用的是飞行龙，而且知道神之眼封印的也只有塞伊喀鲁特的一少部分人，因此国王派菲莉娅召集守护者主人，以进行调查工作。

说服妹妹莉莉丝后，斯坦跟菲莉娅一起离开了利尼村。当同伴们从世界各地又聚集到一起后，众人在达利尔杰伊特见到了国王。事态比他们想像的更糟糕，驾驶飞行龙夺走神之眼的人可能不是别人，正是他们的同伴里昂。斯坦无论如何也无法相信自己的好友会做出这样的事，但事实摆在眼前，从城中抢走飞行龙的人是里昂，而且有人目击到他之后偷走了神之眼。神之眼被抢同时，奥伯隆公司总帅休格也下落不明。为进一步查明真相，众人决定追踪飞行龙，前往位于东北方小岛上的奥伯隆公司废弃工厂。

乘船前往奥伯隆公司废弃的秘密工厂时，斯坦只是独自站在甲板上，一言不发。他始终相信，里昂不会做出和克雷巴姆一样的事，其中一定有什么原因。直到在秘密工厂深处的洞窟中，纤细的黑发少年出现在他面前的那一刻，他依然希望，眼前发生的一切只是一场噩梦。

里昂跟在几个黑衣人身后，正朝着洞窟内部走去。斯坦大声呼唤着里昂的名字，黑衣人也随之停下了脚步。让众人没有想到的是，一切的主谋竟然是休格。

“哼哼哼，如果说全都是我从一开始就计划好的呢？”休格不怀好意地笑起来，“包括唆使克雷巴姆抢走神之眼，然后逃往世界各地！这些都是按照我的计划进行的！”

“你说什么！”斯坦握紧双手，咬牙切齿地说道。

“原本我就打算把克雷巴姆当炮灰的，你们帮我解决他，免得我自己动手，还真是要感谢你们。”奥伯隆公司总帅的口气越来越狂妄。

“我们可不是为你卖命的，别太得意了。”露蒂恼火地看着克休格。

“你生气的样子可真像你妈妈。”

“什么？”休格的话让露蒂完全摸不着头脑。

“……我还有事。虽然很可惜，不过还是要就此告别了。”

“里昂！快阻止休格！”斯坦朝里昂大喊起来，“里昂，我明白，你肯定有什么计策吧？是不是，里昂！”

但里昂却并没有回答斯坦的问话，只是拔出夏露狄耶，并示意黑衣人尽快离开。无论曾经的同伴如何恳求，他都没有放弃战斗的打算。夏露狄耶的刀身和狄穆罗斯碰撞在一起，发出了刺耳的摩擦声，亚托怀特和克雷门提的魔法从里昂身边擦过，但刚刚躲过了一阵暴风雪，伊肯迪诺斯却早已等候在他身后。里昂没有放弃抵抗，爪龙连牙斩带着一阵寒气刺向了斯坦，接着空袭剑又打断了露蒂和菲莉娅的魔法。可是很快露蒂的周围又开始闪耀蓝色的光芒，伍德隆和斯坦也立刻赶到她身边，让里昂完全没有靠近的机会。在众人的夹击之下，少年倒在了地上。

“里昂！”斯坦跪到了里昂身边，焦急地看着他。

“哼……如果是一对一，我绝对不会输。”里昂慢慢从地上站了起来。

“白痴！你为什么要这么做！”

『请不要责备少爷！』面对斯坦的责备，夏露狄耶只想保护里昂，『为了保护玛丽安，少爷只能这么做！』

直到这时，众人才知道，里昂是因为玛丽安被当成了人质，而选择了与曾经的同伴战斗。为了保护对自己来说最重要的人，即使与全世界为敌又能如何呢？

“……我从没为自己做过的事后悔。”里昂再一次拔出了夏露狄耶，“无论重来多少次，我都会做出相同的选择。”

“你这个白痴！为什么这么固执！”斯坦却不顾一切地冲到他面前，大叫起来，“你错了！里昂你错了！”

“闭嘴……这是我一个人的决定……”

“所以说，‘一个人’就是错了！”在斯坦看来，里昂至少还有他，还有那些同伴。无论发生什么，他们都会支持他，帮助他。但他却总是在拒绝别人的帮助，仿佛一个人就可以解决所有的问题。“为什么你就是不明白呢？为什么你什么都不跟我们说！为什么总是要一个人去解决问题！咱们是同伴，是朋友吧！为什么你连一句话也不说！”

“不要过来……”里昂紧紧地闭起眼，以避开斯坦的视线。

“你总是一个人承受一切，一个人痛苦！为什么只有你这么痛苦？为什么只有你伤痕累累！所谓的朋友，就是要同甘共苦！为什么你不明白啊！”

“这个时候你还把我当成朋友么？”里昂握紧了手中的夏露狄耶。

“当然了！来吧，里昂，现在还不晚，和我们一起走。依靠咱们的力量去夺回一切，夺回神之眼，还有玛丽安！”

“你这家伙……真是让人无奈……”里昂就像妥协了一般，收起了夏露狄耶，“斯坦……我……”

“先来握个手吧。”斯坦又一次向里昂伸出了手，而这一次，里昂也同样回应了他。

但就在两人的手即将接触到时，洞窟突然猛烈地震动起来，是休格启动了机关。由于洞窟顶部崩塌，来时使用的电梯已经被堵住，更严重的是，海水已经开始疯狂涌入。

“还有办法，看那边。”顺着里昂指的方向，斯坦等人看到了一架紧急升降梯。

所有人都乘上电梯后，里昂却走向了一个操纵台：“我不能和你们一起离开。要启动升降梯，就必须有人留下来。”

“里昂，你在干什么啊！快上来！”

里昂却仿佛完全忽略了斯坦的催促，只是将目光停留在了露蒂身上：“露蒂，让我来告诉你你想知道的事吧。休格死去的妻子叫克丽丝·凯特雷特。她……也是我的母亲。”

“你说什么！”露蒂的脸色一下变得惨白，大脑也跟着停止了运动，只剩下一阵阵的嗡嗡声。

“虽然不想承认，但你和我流着相同的血。”

“骗人……吧……”里昂的话让她根本不知该如何回应。

“里昂，快过来！有什么一会儿再说！”

“还有你，斯坦。虽然你把我当成朋友，但我却不记得接受过。我最讨厌你这种懒懒散散、油腔滑调、恬不知耻的家伙。”里昂的声音越来越小，语气也越来越缓和，“所以……之后的就拜托了。”

机关闭合的声音短暂而有些迟钝地回荡在洞窟内，升降机启动了。斯坦拼命呼喊着少年的名字，但升降机却将他的声音越带越远，直到消失……里昂的脸上露出了难得的笑容，看着同伴们离开，他体会到了一种如释重负的感觉。浅浅的海水开始涌进洞窟。少年慢慢蹲下身，从腰间拔出了陪伴自己已久的剑。

“对不起，夏露，拖累你了。”

剑闪着黄色的光芒，回应着它的主人：『不管到哪里我都会和你在一起，我的主人只有你。』




“这样……”里昂将身体靠在操纵台上，目光停留在了远方，“这样就可以了吧，玛丽安……”

他最后一次呼唤着她的名字，最后一次闭起双眼，回忆起他们的过去。海水突然变得凶猛，从四面八方涌来，瞬间填满了整个洞窟。它带走了少年，也带走了少年心中所有的感情……

## 第五章　宿命

离开海底洞窟后，斯坦发了疯似的想跑回去，而露蒂只是呆呆地跪在地上，没有任何反应。在伍德隆的带领下，众人乘坐飞行龙离开了秘密工厂所在的小岛。但让所有守护者惊慌的是，千年前在天地战争中早已沉入海底的空中都市再一次浮上天空……没想到，休格的目的竟然是利用神之眼，让空中都市复活，而他让克雷巴姆带着神之眼在世界各地奔逃，也是为此做准备。被仇恨冲昏头脑的斯坦不顾一切地控制着飞行龙冲向空中都市，但由于空中都市的位置已经远远超过飞行龙所能承受的高度，它坠落在塞伊喀鲁特附近，并因坠落时的冲击力而损坏了。不得已，众人只得前往达利尔杰伊特。

塞伊喀鲁特首都早已是人心惶惶，休格更是从空中都市大放厥词，宣扬他的荒谬论调。但如果飞行龙无法抵达空中都市，斯坦等人便完全没有可以对抗休格的手段。正当众人一筹莫展时，一个对所有守护者来说都无比熟悉的声音响起了——梅尔克里斯・里托拉，天地战争时期地上军的总司令，他现在正在拉第斯罗，并紧急召集守护者集合。

见到里托拉后，在他的指引下，斯坦等人决定再现千年前的一幕——利用拉第斯罗攻入空中都市。在做好万全的准备后，拉第斯罗终于升空，但斯坦等人却无法直接攻入戴伊克诺夫特，只能选择各个击破空中都市群的据点，步步为营。

在攻破据点，修复伊肯迪诺斯，并打败巴鲁克、伊蕾娜和管家伦勃朗后，众人救出了被当作人质的玛丽安。虽然斯坦并没有告诉她里昂的真相，但她已经察觉到了什么，并决定回到休格家，等着里昂回来。

成功破坏防护罩，突入戴伊克诺夫特后，一行人终于见到了休格，他手中竟然握着第六把守护者——贝理塞利欧斯。打败休格并不是什么难事，但斯坦却惊讶地发现，站在他们眼前的人并不是奥伯隆公司的总帅休格・吉鲁格里斯特，而是千年前的天上人统治者米克多岚。米克多岚不仅将自己的意识灌注到贝理塞利欧斯中，还抢占了休格的身体，他现在的实力更是让众人根本无法接近便已被打败。但就在米克多岚即将对露蒂下手时，休格的意识出现并保护了自己的女儿，一行人才得以逃脱。

逃离戴伊克诺夫特的众人落入海中，并被乔尼和菲特救起，之后一行人再次前往达利尔杰伊特，向国王汇报了情况。但很快他们便不得不面对一个严峻的现实，拉第斯罗坠毁，他们无法再前往空中都市。而且现在的主人无法发挥出守护者的全部实力，因此打倒米克多岚几乎不可能。但斯坦并不打算放弃，在他的鼓励下，狄穆罗斯也终于答应寻找突破的方法——完成集积透镜炮、得到飞行龙并强化守护者以及主人。在满足所有的苛刻条件，成功完成试炼后，众人终于迎来了最终的决战……

再次见到米克多岚时，他的气焰比之前更为嚣张，但在经历了无数磨难和考验的守护者及守护者主人面前，他却显得不堪一击。米克多岚倒下的那一瞬间，他持续了千年的野心也终结了。但是，守护者主人们必须再一次面对痛苦的抉择，因为要毁掉神之眼，就必须牺牲守护者……虽然痛苦，斯坦等人还是选择了将守护者插入神之眼……

『可以了，斯坦，我们已经活得太久了。我想，和你的相遇，以及之后经历的无数变迁，直到今天，也许正是一个宿命的故事。这个世界的未来就交托给你了，我的主人——斯坦・艾露隆。快完成你最后的使命吧！』

当最后的守护使者狄穆罗斯也刺进神之眼后，覆盖整个大地的空中都市群开始崩溃，世界再次迎来了阳光……

## 尾声　重逢

世界慢慢地复兴了，和平的日子已经持续了一年。一年后的这一天对斯坦来说是一个特殊的日子，他起得比平时早了很多。

“哟，斯坦。最近还好？”刚走出家门，敲钟汉便和斯坦打起了招呼。

“能再和大家见面，真是太高兴了。”看着聚集在门口的同伴，斯坦灿烂地笑了起来。

大家都没有什么变化，只是伍德隆蓄起了胡须，而菲莉娅比以前更加成熟了，乔尼给菲特和莉雅娜的女儿起了名字，玛丽说达利斯也很想见斯坦，杰露西依然跟爷爷住在一起，敲钟汉也还是斗技场的冠军。不过露蒂没有出现让斯坦感到有些失落。

“谁说我不会来的？”

斯坦被突如而来的声音吓了一跳，当他立刻转过身时，天上竟掉下个露蒂……

“……在场的诸位，现在我要宣布，从今天起，我要和斯坦一起去旅行了！”

## 前略

那之后，世界慢慢开始了复兴。由于外壳崩溃的影响，完全恢复到原来的样子恐怕还要花上一段时间。今后我们大概也会迷茫，会失败，会感到痛苦、失落，但我们必须依靠自己的力量生存下去。未来既然交托给我们，我们就要负起责任。虽然我们可能不太可靠，但请你们在遥远的天空下守护我们。

里昂、里托拉、夏露狄耶、伊肯迪诺斯、克雷门提、亚托怀特，还有……狄穆罗斯，献给我最重要的朋友们。

来自旅行的天空下

斯坦・艾露隆

# PS2

# 游戏至尊年鉴

PLAYSTATION2

# “PS2游戏至尊年鉴”游戏框说明

## 游戏中文译名

这里只给出译名，没有放出原名，因为封面图上就可以看到原名。括号内注明即为原版本游戏的海外版。

## 游戏基本信息

有关于该游戏的6项基本信息。

## 游戏封面

游戏封面既可以欣赏，也可以用来帮助大家进行导购。

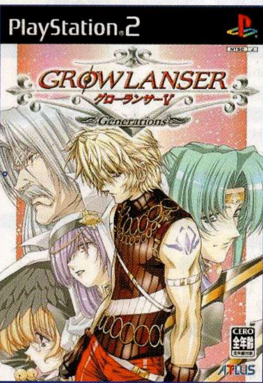
## 推荐指数

我们对该游戏的推荐度，从低到高为1星（★☆☆☆☆）到5星（★★★★★）。

## 梦幻骑士V 世代传承

UCG评分 24

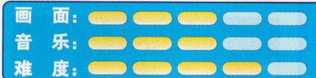
■发售日：2006年8月3日 ■发行公司：Atlus ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：108KB

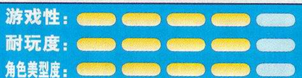



推荐指数：★★★★☆

作为第一款完全3D化的系列作品，略显粗糙的画面或许会让很多玩家接触时感到很不适应，当然抛开这个负面因素，游戏的剧情等其他方面还是有不少亮点。游戏的主线流程由5名角色的经历串联组成，让系列一贯与国家及战争分不开的故事背景显得更加庞大；战斗则采用可见遇敌的方式在地图上直接展开，除了保留传统的半即时制外，事先设定好同伴的作战方针或随时调出菜单都可以使战斗有条不紊的进行；角色育成方面加入了全新的“技能树系统”，提升各种装备的熟练度获得“技能块”，进而在“技能树”中适当地连接就可以掌握更多的战斗技巧。





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 角色类型度：

## UCG评分

杂志黄金眼栏目对该游戏的评分（并非所有游戏都有评分）。

## 权威游戏介绍

以150到500字左右的篇幅，介绍游戏的大致特色。务求让大家对游戏有一个基本的认识。

游戏介绍的详细程度分为150字、250字、500字这三种规格。

## 游戏画面欣赏

让大家从感性的角度来认识这款游戏。这里选出的一般都是本游戏最具代表性的游戏画面。

## 游戏的分项评价

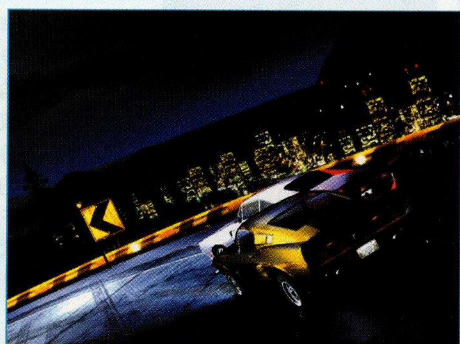
从5个不同的角度来细评这款游戏，另外最后还有1项特别分，针对不同的游戏，特别分的项目名称不同。

## 游戏类型说明

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | ACTION，动作游戏 | PUZ | PUZZLE，益智类游戏 |
| A · RPG | ACTION RPG，动作角色扮演游戏 | RAC | RACING，赛车游戏 |
| AVG | ADVENTURE GAME，冒险游戏 | RPG | ROLE PLAYING GAME，角色扮演游戏 |
| A · AVG | ACTION AVG，动作冒险游戏 | SLG | SIMULATION GAME，模拟/战略游戏 |
| ETC | 其他类游戏 | S · RPG | SIMULATION RPG，战略角色扮演游戏 |
| FPS | FIRST RERSON SHOOTING，第一人称视点射击游戏 | SPG | SPORTS GAME，运动游戏 |
| FTG | FIGHTING GAME，格斗游戏 | STG | SHOOTING GAME，射击游戏 |
| MUG | MUSIC GAME，音乐游戏 | TAB | TABLE，桌面游戏 |
| MMORPG | MASSIVE MULTI-PLAYER ONLINE RPG，大型多人在线角色扮演游戏 | | |





# PS2至尊游戏年鉴 游戏索引

2006年8月1日～2007年9月1日（以下排列顺序按照游戏名称拼音首字母顺序排列）





推荐指数：★★☆☆☆

## 超级猴球大冒险

■发售日：2006年8月1日 ■发行公司：SEGA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～4人

本作是世嘉“《超级猴球》系列”中表现比较糟糕的一款。猴子们的造型与系列前几作有一定区别，整体画面色彩像褪了色的照片，缺少了《猴球》应有的活泼感。操作上的生硬笨拙让游戏难度直线上升，加上主模式的任务设计比较单调，很容易让人产生厌烦心理。好在附加的多人迷你游戏模式还比较有趣，可以算是游戏中最大的亮点。



推荐指数：★★★☆☆

## 地狱犬的挽歌 最终幻想VII（英文版）

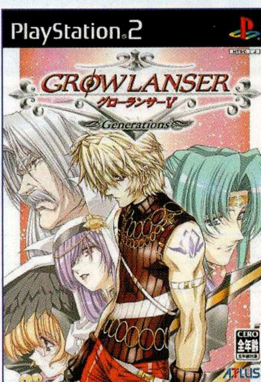
■发售日：2006年8月15日 ■发行公司：Square Enix
■游戏类型：STG ■游戏人数：1人

对于《FFVII DC》，其游戏性已在玩家意料之中。但作为《FFVII》中最酷最神秘的角色之一，文森特的角色魅力无疑是致命的，再加上无与伦比、让人尖叫的CG动画，以及让所有人都拍手叫好的精彩剧情，本作还是值得《FFVII》FANS去体验。只是，心态要调整，大家不需要将其作为一款正常的动作射击游戏来玩……

## 梦幻骑士V 世代传承

UCG评分 24

■发售日：2006年8月3日 ■发行公司：Atlus ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：108KB



推荐指数：★★★★☆

作为第一款完全3D化的系列作品，略显粗糙的画面或许会让很多玩家接触时感到很不适应，当然抛开这个负面因素，游戏的剧情等其他方面还是有不少亮点。游戏的主线流程由5名角色的经历串联组成，让系列一贯与国家及战争分不开的故事背景显得更加庞大；战斗则采用可见遇敌的方式在地图上直接展开，除了保留传统的半即时制外，事先设定好同伴的作战方针或随时调出菜单都可以使战斗有条不紊地进行；角色育成方面加入了全新的“技能树系统”，提升各种装备的熟练度获得“技能块”，进而在“技能树”中适当地连接就可以掌握更多的战斗技巧。





画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　角色美型度：

## 心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss

UCG评分 22

■发售日：2006年8月3日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：100KB




推荐指数：★★★☆☆

作为经典女性向恋爱游戏的续作，本作依旧延续了“《心跳》系列”的传统，将学习与恋爱很好地联系在一起，让玩家体验校园恋爱的乐趣。游戏仍然为广大女性玩家准备了各种类型的帅哥以供挑选（？），以符合大家不同的口味。在攻略过程中玩家能体会到帅哥们的过去、烦恼、快乐，就好像自己在恋爱一样。不过本作与前作的区别不大，可能在代入感方面有一些影响。游戏中的帅哥们能够喊出玩家输入的名字，但称呼的变化方面只有佐伯一个人，可能会让贪心的玩家觉得不够。另外，意外Kiss事件肯定会给人带来惊喜，不过本作在人设方面有素质下降的嫌疑。







画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 恋爱度：

## 月姬格斗 Act Cadenza

UCG评分 19

■发售日：2006年8月10日 ■发行公司：Ecole Software ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：140KB




推荐指数：★★★☆☆

Type-Moon的经典名作“《月姬》系列”不少玩家应该都知道，而本作的前身就是出在PC上的“《月姬》系列”同人游戏。游戏中为了调查连续出现的离奇杀人事件，玩家需要打败对手获得情报找出真正的原因。与原作相同，根据玩家在战斗中的表现，游戏将出现多个结局，其中有些结局的出现方式还是比较绕人的。战斗系统方面能够看到一些“《GGXX》系列”的影子，连续技以及挑空追击既具实用性更有观赏性，觉醒必杀技不仅画面效果异常绚丽，更都是原作中各角色的招牌，对于FANS来说有着难以抗拒的吸引力。






画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 原作还原度：

## 异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说（英文版）

■发售日：2006年8月29日 ■游戏类型：RPG
■发行公司：Namco Bandai Games America ■游戏人数：1人



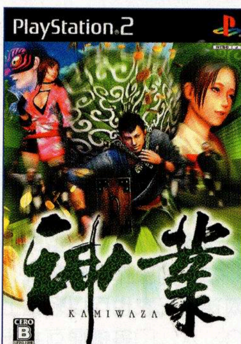

推荐指数：★★★★☆

《异度传说》玩的是什么？宏伟的科幻史诗式故事。本作故事一如既往的复杂而深奥，但玩家仍可以借助游戏内的名词辞典来了解这个世界观。系列的前两部作品留下了相当多的迷团，作为三部曲的完结篇，本作却能够一一解开答案，让系列FANS感到满意。而且本作的画面及游戏性也达到系列前所未有的高度，游戏性不再像前两作一样为人诟病。

## 神业

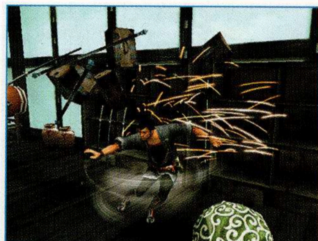
UCG评分 22

■发售日：2006年8月31日 ■发行公司：ACQUIRE ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：470KB




推荐指数：★★★☆☆

曾经创造《天诛》的日本游戏公司ACQUIRE，多年来一直在时代剧游戏方面进行着不停的探索。这款《神业》是ACQUIRE在PS2推出的最后一款游戏，由于采用了“偷盗”这一难得一见的主题，使得本作可玩性倍增。游戏采用开放式多线程的方式展开，玩家扮演义盗海老三穿梭在盗人之汤、鸣州町、零村、外崎屋众多地点，玩家的举动将直接影响游戏的发展和结局，除了拥有较高的自由度外，游戏运用夸张、滑稽的动作来演绎偷盗的过程，使玩家在游戏中既紧张又不时会心一笑。可惜《神业》构建的场景、系统以及任务的规模过于狭小，使得游戏耐玩度过低。





画面： 游戏性：
音乐： 耐玩度：
难度： 创新度：

## 摔角天使 生存者

■发售日：2006年8月24日 ■发行公司：Success
■游戏类型：SLG ■游戏人数：1～2人




推荐指数：★★★☆☆

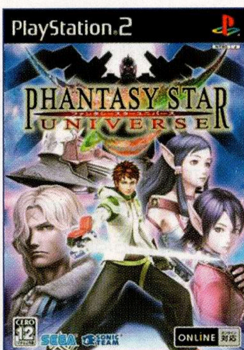
著名美少女摔角游戏的最新作。玩家在游戏中扮演摔角社的社长，一边要善于经营、扩大规模，一边要帮助选手们不断成长。游戏的比赛部分以卡片游戏的形式进行，打起来乐趣十足。游戏中共有206位美少女出场，人设由村上水军、八宝备仁等名家担当，而声优阵容更是强到令人发指。不过游戏没有教学模式，新手可能会不知所措。

UCG评分

## 梦幻之星：宇宙

**22**

■发售日：2006年8月31日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：A・RPG
■游戏人数：1～4人 ■对应周边：对应网络多人在线 ■记忆要求：235KB




推荐指数：★★★☆☆

由于是一款更强调网络互动的游戏，国内玩家因为条件所限，能体会到的内容则主要集中在原创的“故事模式”和模拟网络游戏的“自创模式”。“故事模式”中的剧情虽然并没有太大亮点，但战斗系统的精髓却得到了很好地保留，不同武器所具备的不同技能让战斗充满变化，而同伴合理的AI设置也保证了游戏整体难度适中，不会出现卡关的现象；“自创模式”中可以选择其他种族以及换装等诸多要素还是具有一定趣味性的，但因为没有任何剧情，玩家基本上只有重复地挑战以往的任务，甚至连收集到的合成材料也相当有限。







画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　战斗爽快度：

UCG评分

## 乐高星球大战II 原创三部曲

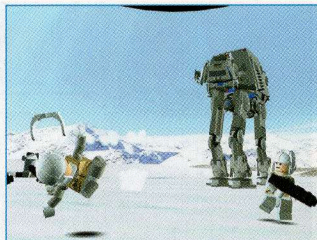
**—**

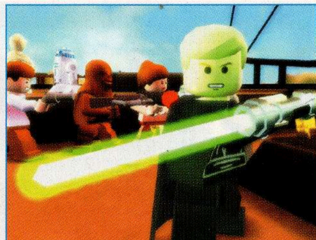
■发售日：2006年9月12日 ■发行公司：LucasArts ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：对应前作记录 ■记忆要求：18KB




推荐指数：★★★☆☆

用可爱的乐高形象重新演绎《星球大战》的经典剧情，这是“《乐高星球大战》系列”的魅力所在。在本作中，一共涵盖了《星球大战》最初三部曲的全部精华内容，几乎所有的经典桥段都在本作中以乐高玩偶那充满幽默感的方式重现。本作的关卡中首次出现了可以供游戏角色驾驶的各种交通工具，并且保留了原著中的怪物造型。在游戏的自由模式中，玩家可以通过各种改造部件修改超过50名以上的附加游戏角色，进而创造出属于自己的星战英雄。此外，本作还可以继承前作的通关记录，这样一来，游戏中的角色数量总和将超过100人。





画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　还原度：

UCG评分

## 大众网球

**24**

■发售日：2006年9月14日 ■发行公司：SCE ■游戏类型：SPG
■游戏人数：1～4人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：255KB




推荐指数：★★★☆☆

本作由曾开发“《大众高尔夫》系列”的公司制作，风格十分相近，玩家们可以轻松愉快地体验网球运动的乐趣。游戏分为单人挑战模式、多人模式和训练模式，可选择的角色在14名以上，支持4人联机对战，并能在包括网球名校北高、樱花之丘公园、阿尔卑斯高原、阿罗哈海滩等11处不同类型的场地上进行比赛。本作的操作非常简单，即便从没玩过网球的玩家也可以轻松上手，简单按下○、△、□等键便可打出内旋球、外旋球等各种技巧性击球，并会根据玩家对击球时机的把握在角色脑袋上显示乌龟、兔子、音符等符号，更便于玩家强化自己的弱点。





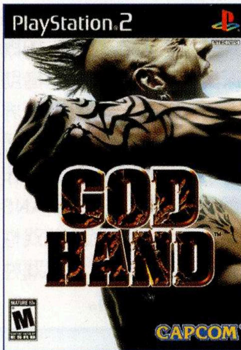
画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　休闲娱乐度：

UCG评分

## 神之手

**24**

■发售日：2006年9月14日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：149KB



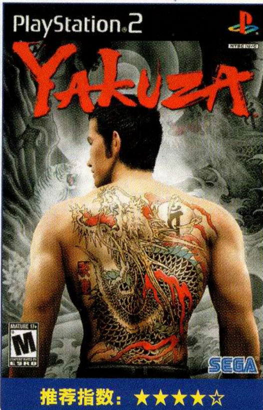

推荐指数：★★★★☆

本作因为是“四叶草”工作室解散前最后的作品，而显得意义非凡。《神之手》有着清版动作游戏的流程结构，游戏中的大量设定都是在向《北斗神拳》、《街霸》、《快打旋风》以及日本机器人动画和香港功夫片致敬，充满了怀旧和搞笑元素。游戏上手门槛很高，类似《生化4》的操作方式和以回避为核心的打斗风格可能会让人不适应，而敌人在高难度下恐怖的攻击力和AI，更是让接关次数向FC时代的游戏看齐，很容易让人产生挫败感。但只要深入了解系统，寻找到最佳的招式组合和战术后，《神之手》的特立独行、火爆狂乱也能让玩家享受到无以伦比的爽快感。





画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　挫折感：



## 如龙（英文版）

■发售日：2006年9月5日 ■发行公司：SEGA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

推荐指数：★★★★☆

进入21世纪，黑帮游戏开始在欧美盛行并获得很大的成功，于是SEGA名制作人名越稔洋不服了，日本也是一个“黑帮大国”啊，为什么没有日本制造的黑帮游戏？于是《如龙》就诞生了。相较之《GTA》、《黑手党》、《大逃亡》等欧美黑帮游戏，《如龙》脱颖而出，而且具有鲜明的特点——日本黑帮的描写、硬派的动作设计，尤其是前所未有的故事性。



## 浪客剑心 明治剑客浪漫谭 炎上！京都轮回

■发售日：2006年9月14日 ■发行公司：Banpresto
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

推荐指数：★★☆☆☆

为什么《浪客剑心》又会推出游戏新作？原来时逢《浪客剑心》动画化10周年纪念，而且漫画也将推出完全版。虽然这显然是一款应景推出的游戏（以原作京都篇为题材），但原作的FANS还是会很喜欢看到3D化后华丽的必杀技的画面的，而且游戏的类型为ACT，之前的《浪客剑心》游戏类型多为格斗及RPG，因此也算是有一定新意。

## 混沌之战

UCG评分 23

■发售日：2006年9月21日 ■发行公司：Idea Factory ■游戏类型：S·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：247KB



推荐指数：★★★☆☆

这是一款集结了众多作品中高人气的角色的一场混战，4家游戏公司当红作品中的众多人气角色，玩家在游戏中可以看到威尔、葛雷夫、希罗、梅尔贝纳等同时出现在同一个战场上并肩战斗。游戏的系统借鉴了《重生之月》的设定，本作绝大多数玩家都能够轻松上手，在战斗中引入“太阳周期”的设定使得战斗更具战略性，“评价系统”也迎合了追求完美的玩家的需求。制作厂商在游戏中厚道地为玩家提供了所有参战作品的详细资料介绍，这对于其中某些作品有爱的玩家来说无疑具有致命的吸引力。但是为了统一风格而将各系列中的人物全部Q版化也引起了不小的争议。






画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 阵容豪华度

## 遥远的时空中 舞一夜

UCG评分 —

■发售日：2006年9月21日 ■发行公司：Koei ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：100KB



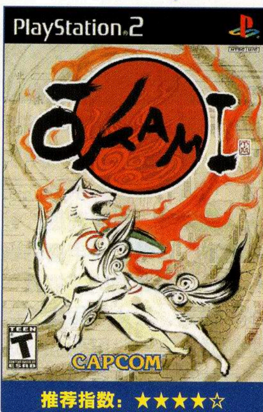
推荐指数：★★★☆☆

有“女性向游戏总本山”之称的Koei制作的这款女性向恋爱游戏的确有不俗的表现，但也充分体现出了Koei的“黑暗”本质，以初代《遥远的时空中》为蓝本，新增了角色，可以说绝大部分玩这个游戏的玩家都是冲着新增角色去的。游戏采用了《遥3》的系统，在画面上也经过了重新绘制，达到了《遥3》的水平。系统方面游戏很简单，即使反复玩也很轻松，玩家在玩的时候不会觉得很累，在气氛烘托方面游戏也做得很唯美。游戏的声优阵容依旧强大，全语音剧情可以满足恋声癖们的喜好，不过游戏在容量方面做得不够，流程并不长。






画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 创新度

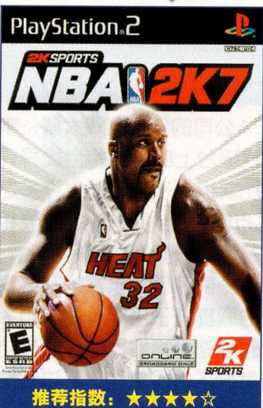


## 大神（英文版）

■发售日：2006年9月19日 ■发行公司：Capcom
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

推荐指数：★★★★☆

这是已经宣布解散的四叶草工作室的代表作。能够将水墨画风格以即时演算的方式展现出来，这是前所未有的创举！截取实际游戏时任何一刻画面，它都是一幅优美的水墨画！其令人匪夷所思的画面手法也获得了全球的认可，发售至今，《大神》仍不断在全球范围获得大小的奖项。如果不介意英文无法准确还原世界观，那么英文版还是有助于你了解整个故事。



## NBA 2K7

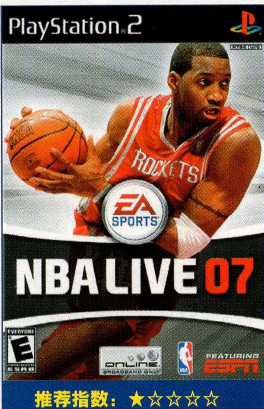
■发售日：2006年9月25日 ■发行公司：2K Games
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1~2人

推荐指数：★★★★☆

“《NBA 2K》系列”在近几年的出色表现已经大大超越了它的竞争对手，本作中球员之间的身体对抗显得更加真实，虽然在画面上的进步不大，但是游戏对细节上的刻画却毫不马虎，衣服的纹理以及球员身上渗出的汗水都非常真实。明星球员在投篮时的动作与真实中如出一辙，流畅的画面表现让玩家在游戏时如同欣赏一场篮球比赛。

## NBA Live 07

■发售日：2006年9月25日 ■发行公司：EA
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1~2人

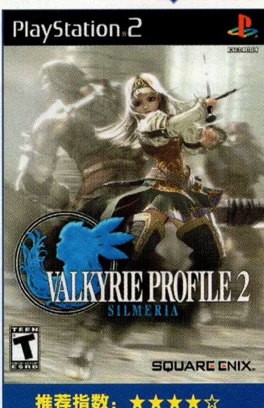


推荐指数：★☆☆☆☆

EA多年来对于这个系列的不思进取终于在本作中得到爆发，虽然游戏中的画面看起来并没有那么糟糕，但是在实际游戏中玩家会发现许多让人忍受不了的问题。球员移动起来如同滑冰的动作，队友如同业余球员般的跑位，玩家只需控制一个球员就可以操纵整个比赛，任何人在你手中都可以像迈克尔一样跳投，这确实是一个糟糕透顶的篮球游戏。

## 女神侧身像2 希尔梅莉娅（英文版）

■发售日：2006年9月26日 ■发行公司：Square Enix
■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人



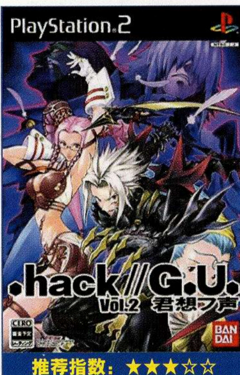
推荐指数：★★★★☆

TRI-ACE的代表RPG系列之一，虽然3D画面让不少人认为不如第一作传神，但游戏还是有很多场面极为富有神韵。深奥而让人沉迷的游戏系列、爽快的动作要素、华丽的战斗画面，前作的优点统统得以保留。北欧神话的世界观还是非常适合用英文来表现的，本作的英文配音及交响乐BGM更受到欧美媒体的肯定，喜欢英文游戏的玩家绝不能错过。

## .hack//G.U. Vol.2 思念之声

UCG评分 **23**

■发售日：2006年9月28日 ■发行公司：NBGI ■游戏类型：A・RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：486KB



推荐指数：★★★☆☆

本作是NBGI重金打造的集游戏、动画、漫画、小说等跨领域作品为一体的“《.hack》系列”第二作，该系列凭借其独特的网络游戏世界观而广受玩家欢迎。本作的剧情延续自前作，继续讲述八相和阿乌拉守护者之间的故事，继三爪痕后，本作中被称为“亚菲娜的末裔”的“苍天的巴尔蒙克”和“苍海的奥鲁卡”也将作为敌方角色登场，另外还有其他多个神秘的新角色现身。在系统上，本作在前作的基础上进行了进一步的改进和强化，不仅追加了新的觉醒技能“神威觉醒”，而且增加了招式快捷键和随意切换武器的设置，大大提高了战斗流畅度。





| | | | |
|---|---|---|---|
| 画　面： | ●●●○○ | 游戏性： | ●●●○○ |
| 音　乐： | ●●●●○ | 耐玩度： | ●●●○○ |
| 难　度： | ●●●○○ | 世界观吸引力： | ●●●●● |

## 流行音乐13 嘉年华

■发售日：2006年9月28日 ■发行公司：Konami
■游戏类型：MUG ■游戏人数：1~2人



推荐指数：★★★☆☆

Konami街机音乐游戏系列中深受女性玩家喜爱、以轻快的歌曲与原创音乐为主的“《流行音乐》系列”第13作。游戏人物可爱，界面有趣，针对PS2移植版本，还增加了丰富的模式，比如安排了大量课题的“挑战”与“超挑战”模式，二人专用模式以及三种迷你游戏。游戏难度可自由选择，并有详细教学，新玩家也能轻松上手。

## 三国志11

■发售日：2006年9月28日 ■发行公司：Koei
■游戏类型：SLG ■游戏人数：1人

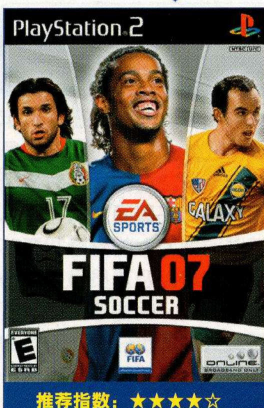


推荐指数：★★★☆☆

系列的第11作在画面上有了明显的进步，3D画面配合水墨画风令人如痴如醉。和PC版比起来，PS2版增加了18名原创角色和3个新剧本，并可以切换汉语和日语语音。2007年3月21日发售的《三国志11 威力加强版》除了加入惯有的编辑机能外，还加入了吸收合并系统和能力研究系统。并有新剧本和新模式，可谓超值。

## FIFA 07

■发售日：2006年10月3日 ■发行公司：EA
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1~2人

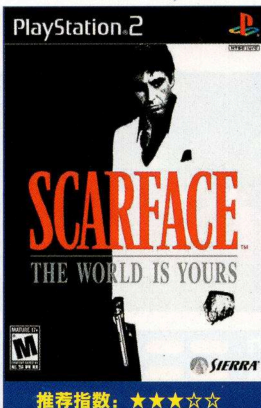


推荐指数：★★★★☆

作为EA公司的年度游戏大餐，本作在现世代平台上的表现相当优异，除了画面比次世代平台要弱化许多之外，其他方面甚至可以说是旗鼓相当，尤其是游戏节奏把握得很出色，同时游戏也提供了较为丰富的在线模式。惟一的瑕疵在于当同屏幕球员人数太多的时候略有拖慢现象，另外防守队员的意识不是很主动，不过这些都显得有些无关痛痒。

## 疤面煞星

■发售日：2006年10月8日 ■游戏类型：ACT
■发行公司：Vivendi Games ■游戏人数：1人



推荐指数：★★★☆☆

根据1932年上映、1983年翻拍的经典同名黑帮电影改编，故事对电影版的结尾进行了修改，主角Tony并没有死去，但是他已经一无所有，而游戏的目标就是让Tony东山再起。玩家可以像《GTA》一样在城市街头为非作歹，完成任务可以提升威望、积累财富，然后可以购买自己的物业，扩大自己的地盘，最终控制整个迈阿密黑帮社会。

## 龙珠Z 电光石火！NEO

UCG评分 22

■发售日：2006年10月5日　■发行公司：NBGI　■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2人　■对应周边：无对应周边　■记忆要求：78KB

推荐指数：★★★☆☆

本作129人的参战阵容以及收录了200多场《龙珠Z》剧情战斗是当时的系列之最，原班声优阵容的倾力演出使得整个游戏看起来就像是《龙珠Z》的百科全书。高速移动战斗时画面的特效以及新加入的“变身系统”将游戏的爽快感提升了一个档次，变身后的角色除了外形上会发生变化外，招式的性能都会随之改变。游戏的“龙珠冒险模式”中玩家可以通过战斗和装备胶囊来增加各个角色的能力，而通过的关卡也可以随时返回挑战，大大方便了喜欢练级与收集的玩家。“极限挑战模式”为玩家准备了各种各样的挑战项目，更是可以使用培养的角色来进行挑战。

画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　人数众多度：

## 深渊传说（英文版）

UCG评分 27

■发售日：2006年10月10日　■发行公司：NBGI　■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人　■对应周边：无对应周边　■记忆要求：100KB

推荐指数：★★★★☆

《传说》系列量产得虽然凶猛，但每一作都有足够吸引人的卖点。作为系列10周年之作，本作请回了在第一作担当人设的藤岛康介塑造游戏中的角色。系列作品逐渐以来形成的新卖点是庞大的对话量，充满个性的角色所带来的大量对话让投入到游戏中的玩家乐在其中，而且几乎所有的对话都有语音，本作中的英文配音者虽然不像日本声优那么光彩夺目，但到位、地道的英文配音连美国人也竖起了大拇指。在继承了《仙乐传说》中战斗系统的同时，本作还加入了自由移动的设定，这样一来，玩家就能够更加自由地调整战术，从而令游戏的互动性和趣味性得到了大幅度的提升。

画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　精彩度：

## 模拟人生2 宠物乐园

■发售日：2006年10月17日　■发行公司：EA
■游戏类型：SLG　■游戏人数：1人

推荐指数：★★★☆☆

作为EA公司最受欢迎的模拟类游戏的资料片，《宠物乐园》虽然只是在游戏中添加了一些动物伙伴，但是令整个游戏的体验又上升到了一个新的高度。游戏对于模拟人物的AI设定又有了一些提高，以前一些很弱智的行为例如卡在某个角落转不出来等情况不再出现。除了各种可爱小宠物的加入外，新的衣服和家具等要素的加入也令游戏更加丰富。

## 致命格斗：末日战场

■发售日：2006年10月9日　■发行公司：Midway
■游戏类型：ACT　■游戏人数：1-2人

推荐指数：★★★☆☆

可选人物众多是本作的主要特点，游戏收录了“《致命格斗》系列”历史上的所有角色，将近60名战士可供玩家选择。如果玩家觉得还是不够过瘾，还可以通过本作的角色创建功能打造一名自己的原创角色。作为系列招牌的终极技系统在本作中也是可以定制的。本作也有动作闯关型的“征服模式”，通过该模式还可以得到一些新服装和战斗舞台。

## 校园坏小子

■发售日：2006年10月17日　■发行公司：Rockstar
■游戏类型：ACT　■游戏人数：1人

推荐指数：★★★☆☆

本作曾被认为是《GTA》的校园版，因而引起了强烈争议，实际上玩家是不能在校园中随意杀戮的，主角只不过是一个在学校里到处搞小破坏的15岁少年。本作也是开放式的任务制游戏，玩家每天要按照规定的时间作息和上课，每节课都有5个迷你游戏，顺利完成会得到奖励。玩家还可以使用拳头、弹弓、灭火器等在学校里打架和搞破坏，不过没有杀伤性武器。

## 毁灭全人类2

■发售日：2006年10月17日　■发行公司：THQ
■游戏类型：ACT　■游戏人数：1-2人

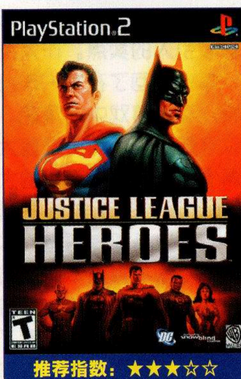
推荐指数：★★☆☆☆

本作故事发生在1969年，前作的外星人主角Crypto和Furon帝国成功打败了美国政府，Crypto成为美国伪总统。然而他的妈妈却被俄罗斯发射的核武器炸成了碎片，接着俄罗斯间谍、英国特工、忍者军团、宇航员甚至另外一个外星种族也加入了这场闹剧。本作共有5大地区供玩家探索，可以通过地图上的任务图标找到任务，用丰富而奇特的武器完成任务。

## 正义英雄联盟

UCG评分 —

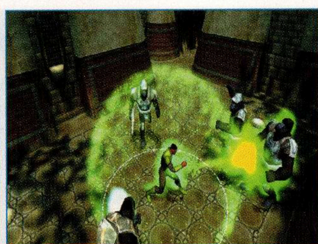
■发售日：2006年10月17日 ■发行公司：Warner Bros. Interactive Entertainment ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1~4人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：140KB




推荐指数：★★★☆☆

多年以来，“正义英雄联盟”的众多英雄们一直对美国青少年的产生着巨大的影响，其中的大哥大级人物如超人、蝙蝠侠等也早已经被国人所熟悉。能够同时扮演众多美漫英雄同场杀敌，这本身就是本作无法抗拒的卖点，而且本作支持双打。更加难得的是比起其他同类作品，《正义英雄联盟》无论是在任务安排还是操作手感上都有了一定的提高，游戏很好地展现出了每位英雄不同的特点，如果你是美漫迷的话，能在游戏中获得更多共鸣和感动。当然，这些优点仅仅是相对而言，如果以严格的要求去评判这款作品的话，它的格斗系统始终无法达到行云流水的演出效果。



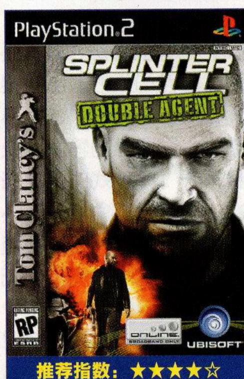


画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 英雄度：

## 分裂细胞 双重特工

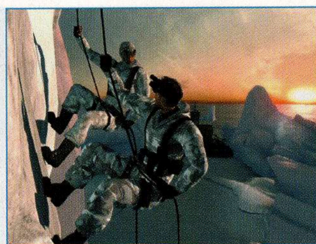
UCG评分 —

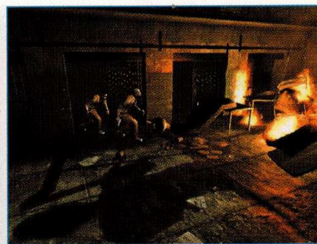
■发售日：2006年10月24日 ■发行公司：Ubisoft ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：183KB




推荐指数：★★★★☆

不要以为本作仅仅是次世代版本的缩水作品，无论是从剧情还是游戏方式上来比较，本作与X360版的同名作品完全是两码事。从故事上来讲，甚至要比X360版更加丰富，流程路线方面与X360版也几乎完全不同，如果你能有幸玩到两个版本将会了解到更加完整的《双重特工》。游戏方式上则是实打实地加入了双人合作要素，很多关卡都需要你和同伴协力完成，只是可惜无法通过网络实现合作模式。可惜游戏的基本游戏方式还是没有任何改动，但是精彩的剧情也足够让你饶有兴趣地玩下去，如果你是一名“分裂细胞FAN”，那么这两个版本的游戏都是你不可错过的。





画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 潜入度：

## 足球小将

UCG评分 20

■发售日：2006年10月19日 ■发行公司：NBGI ■游戏类型：SLG
■游戏人数：1~2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：100KB




推荐指数：★★★☆☆

对于许多七十年代后出生的玩家而言，玩这款游戏更多的是追忆当年的那份感动。游戏采用了全3D的模型，但玩法还是与以前的SLG一样。片头采用原TV版动画充满了怀旧的气氛，而游戏中各个角色必杀技的再现更是让人热血沸腾。游戏以原作中的“世青篇”为蓝本，玩家在游戏的同时也能回忆起年少时的那份激情，而伴随着熟悉的角色、熟悉的音乐和熟悉的必杀技，将游戏的价值发挥得淋漓尽致。从游戏本身出发本作的制作的确算粗糙，但对于会去玩这款游戏的玩家而言那是无价之宝。能够自创角色也让游戏更有代入感，能够与那些传说的队员同场竞技不是一件很让人高兴的事吗？



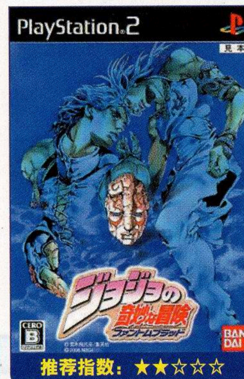


画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 怀旧度：

## 乔乔的奇妙冒险 幽灵之血

UCG评分 19

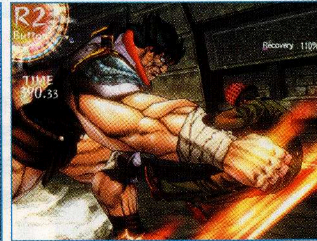
■发售日：2006年10月26日 ■发行公司：NBGI ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1~2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：129KB




推荐指数：★★☆☆☆

本作改编自少年漫画经典——《乔乔的奇妙冒险》第一部，因为本作尚未动画化，全程配音、电子漫画以及完全忠实于原作的剧情对于FANS来说还是很有吸引力的。但漫画的表现形式并不出彩，粗糙的场景让人无法接受。而游戏部分的手感较为生硬，打斗也缺乏爽快感。人物比例虽大，但同时也对视角造成了不良影响。游戏中存在着一些无赖战术，让游戏缺乏足够的挑战性。游戏的亮点在于“博物馆”模式，除了可以查看人物档案、观看剧情，还可以让玩家控制游戏中出现的所有角色进行战斗，甚至从大反派迪奥的视角来看待整个故事，这一点比较有新意。

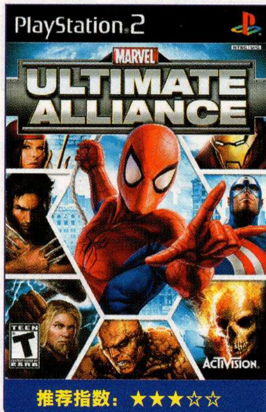




画面： 音乐： 难度： 游戏性： 耐玩度： 经典还原度：

## 漫画英雄终极联盟

■发售日：2006年10月24日 ■发行公司：Activision
■游戏类型：A·RPG ■游戏人数：1～2人




推荐指数：★★★☆☆

本作收录了超过140名Marvel旗下以蜘蛛侠为首的知名漫画英雄，这一壮举使得本作成为了有史以来漫画角色阵容最强大的游戏。游戏的创新还在于它是一款结合了动作和角色扮演的游戏。玩家可以按照自己的喜好选择角色升级的方向。在全新的战斗系统中，玩家将会与Marvel历史上最著名的反派在空中、水底和地面上展开激战。

## 最终幻想XII（美版）

■发售日：2006年10月31日 ■发行公司：Square Enix
■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人



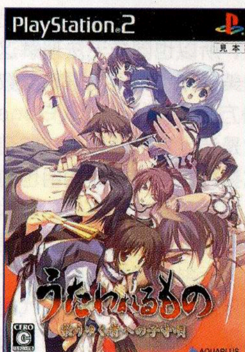

推荐指数：★★★★★

其实2007年8月推出的《FFXII 国际版》，在玩家当中存在着很大的争议。这反而证明美版已经是款完美的作品了——16：9显示模式的添加、更符合这个世界观的英文界面，以及连老美都赞叹的完美英文配音。因此日语苦手的玩家，完全可以放心地选择美版来体验这款极具革命性的RPG巨作，不必担心美版少了什么精彩内容。

## 传颂之物 逝者的摇篮曲

UCG评分 23

■发售日：2006年10月26日 ■发行公司：AQUAPLUS/FLIGHT-PLAN ■游戏类型：S·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：104KB




推荐指数：★★★★☆

本作的原型为2002年在PC上推出的同名游戏，"探索部分"除了加入一个章节的原创情节外，玩家可以选择各种地点来触发事件，在和同伴之间互动的同时也推进剧情的发展；"战斗部分"在PC版的基础上增加了女主角艾露露专用的"药术"指令，以及具有特定关系的角色在气力MAX的情况下，还可发动威力与范围巨大的"协力攻击"；角色育成方面主要依靠等级提升来增加最大HP，具体的能力数值则消耗战斗中获得学习点数来增加，基本上只要着重提升"攻击"和"防御"两项就可以应付大部分战斗，而100件收集品则是本作惟一的收集要素。

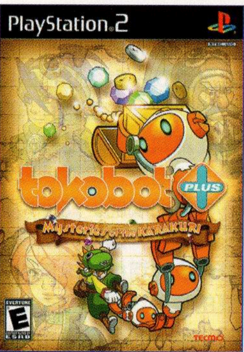



| 画面： | 游戏性： |
|---|---|
| 音乐： | 耐玩度： |
| 难度： | 凄美感人度： |

## 小机器人大冒险

UCG评分 23

■发售日：2006年10月24日 ■发行公司：Tecmo ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：105KB




推荐指数：★★★★☆

可以说是极少数的几款从PSP移植到PS2的游戏之一。原作《小机器人》先于PSP上推出，以其创新的解谜玩法而引人注目，而且游戏还融合了探险要素，以及完整的故事式发展流程，而不仅仅是一般的解谜游戏那样为纯关卡式的。PS2版在各方面都进行了增强，尤其是厚道地增加了更多的关卡，此外还增加了新的故事剧情，并用更细腻的手法来表现原有的一些剧情。如果你未曾玩过PSP版，那就不要错过PS2版，游戏将动作与解谜完美地结合了起来，如果你不但对自己的ACT能力有自信，也对自己的解谜能力有信心，那么就拿起《小机器人》挑战一下自己吧。



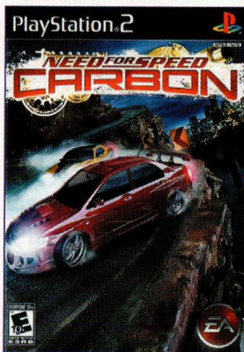


| 画面： | 游戏性： |
|---|---|
| 音乐： | 耐玩度： |
| 难度： | 创新度： |

## 极品飞车 卡本峡谷

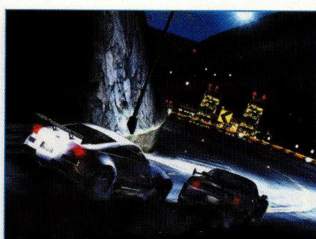
UCG评分 23

■发售日：2006年10月31日 ■发行公司：EA ■游戏类型：RAC
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：40KB




推荐指数：★★★★☆

作为系列的第10部作品，本作在继承了前几代广受好评的系统之上又对"生涯模式"进行了全新的改良，更加自由的赛车体验是本作强调的主题。在生涯模式中玩家可以在城市中自由行驶并参加任何遇到的赛事，还可以前往分布在城市中的车辆销售中心选购你喜欢的新跑车，类似动作游戏"BOSS战"概念的1对1单挑赛事颇有新意。本作的舞台转移到了峡谷之中，在狭窄的悬崖山道之上高速行驶的快感一定使你的肾上腺激素猛增。本作还专门为玩家提供了漂移模式，不过在评分的判定上却存在着小小的问题，习惯了"山脊式"漂移的玩家可能需要一段时间适应。

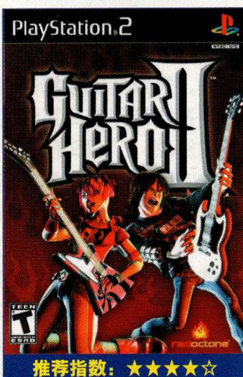
| 画面： | 游戏性： |
|---|---|
| 音乐： | 耐玩度： |
| 难度： | 山路凶险度： |

UCG评分

## 吉他英雄II

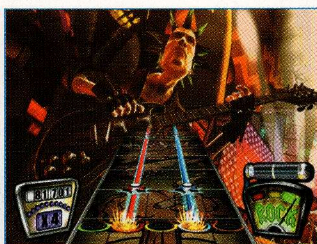
**22**

■发售日：2006年11月7日 ■发行公司：RedOctane ■游戏类型：MUG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：专用吉他控制器 ■记忆要求：260KB




推荐指数：★★★★☆

你无法理解摇滚乐迷面对这款作品时的朝圣心态，所以也同样无法理解这款制作粗糙的美式作品为何能够疯卖数百万套且至今方兴未艾。制作人Elena Siegman女士是涉足摇滚乐坛多年的资深人士，故此整款游戏收录的曲目也首首经典无比，堪称是摇滚乐迷们的教科书。皇后、滚石、黑色安息日、忧郁蓝调……这些名字折射出的并不仅仅是一众上世纪经典乐队的影子，而是一代摇滚乐的历史见证。游戏本身只需用到五个键位，看似简单实则不然，严格的按键判定与曲目高潮时的缭乱指法足以让你手忙脚乱。去买个专用吉他吧，如果你想纵情疯狂的话。

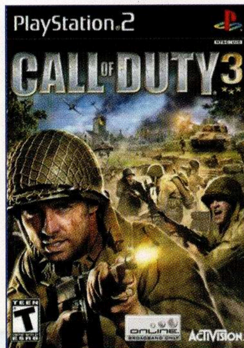
画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　摇滚度：

UCG评分

## 使命召唤3

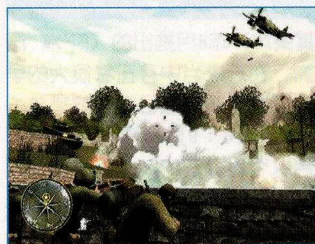
**—**

■发售日：2006年11月7日 ■发行公司：Activision ■游戏类型：FPS
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：390KB




推荐指数：★★★★☆

虽然以二战为题材的FPS推出了不少，但现在对我们来说一定不能错过的就是这款《使命召唤3》。承袭了系列前几作的各个优点，本作无论在画面、战斗还是战场气氛营造方面都可以说已经达到PS2游戏的最高境界。游戏中玩家将置身解放欧洲的战场，转战法国、波兰等地。武器的差异性在本作中得到了更为明显的体现，各种枪械的命中范围、后坐力表现甚至是枪械的音效都不相同。除此之外游戏中玩家还能控制机枪、迫击炮，驾驶吉普车甚至坦克。与以往系列不同，本作中很多战斗都存在多条路线，玩家可以根据喜好选择接下来将要完成的任务。




画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　战场震撼度：

UCG评分

## 战国无双2 帝国

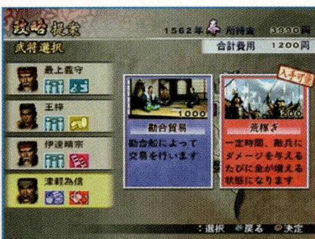
**25**

■发售日：2006年11月16日 ■发行公司：Koei ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：676KB




推荐指数：★★★★☆

这是一个带有SLG成分的动作游戏。动作部分照搬《战国无双2》，仅是对部分BUG进行了修正，并可以使用游戏中登场的全部角色。SLG部分则和《真·三国无双4 帝国》如出一辙，但加入了日本战国时代的特色，并大幅强化了育成要素。玩家无需打仗便可将任意武将培育完美，这也使得游戏难度大为下降，极为适合拿来休闲放松。新增的自创武将系统令玩家投入度大增，各位固有武将也增加了2P服装，不过基本上都只是变个颜色而已。游戏的收集要素非常多，新增的事件收集要素就有230个事件。不过对应的奖励有些让人失望，很难让人有动力去收集。




画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　战略度：

UCG评分

## 火影忍者 木叶之魂

**19**

■发售日：2006年11月16日 ■发行公司：NBGI ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：136KB



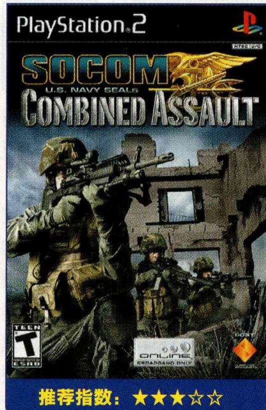

推荐指数：★★★☆☆

如果你是《火影忍者》的铁杆支持者，如果你在玩游戏的时候有收集道具的嗜好，那么这款游戏一定会让你的休闲时光得到充分的利用。大量相互关联的隐藏要素分布在游戏世界中的各个角落，想把它们一一找出来，单凭一周目的流程是绝对不可能完成的。此外，对战模式也是十分有趣的，选用大量原作中的鲜活人物都将成为可能。本作借鉴了一些RPG游戏的要素，比如在大地图上会遭遇随机的战斗，在战斗中胜出便可获得名为“德”的点数，并且可以以此来提升角色的能力。此外，游戏中还有独特的双人协力模式，玩家可以在同伴的帮助下在游戏中的忍者世界里冒险。





画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　还原度：

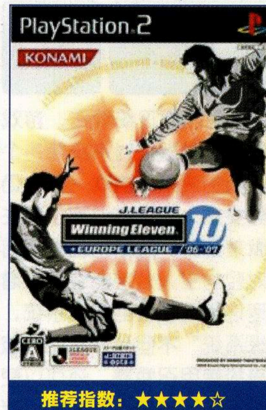


推荐指数：★★★☆☆

## 海豹突击队 联合突袭

■发售日：2006年11月7日 ■发行公司：SCEA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～32人

游戏故事发生在一个假想的中东国家，总共18个任务等待玩家率领的三人小队完成，每个任务都有多个必须完成主要目标，以及可以获得奖励的次要目标。任务的完成顺序可以选择，如何完全也完全由玩家决定。玩家可以通过按键或者语音指令（可外接USB耳麦）向队友下达指令，或者也可以与好友合作完成任务模式，本作还对应32人在线游戏。

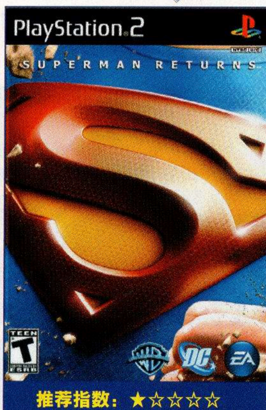


推荐指数：★★★★☆

## J联盟 胜利十一人10 欧洲联赛 '06-'07

■发售日：2006年11月22日 ■发行公司：Konami
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～8人

可以被看作是《WE10》的日本J联赛版本，正如游戏名称一样，还收录了欧洲各大联赛的球队，不过国家队欠奉。游戏的系统与《WE10》基本一致，大幅修改了赛制的大师联赛是亮点之一，从夏季赛季前的热身赛开始，经过1月份的冬季转会，最后是夏季来临前的冠军杯收官战，忠实还原了欧洲足球的整个赛季，令球迷玩家的投入度大增！



推荐指数：★☆☆☆☆

## 超人归来

■发售日：2006年11月20日 ■发行公司：EA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

本作剧情与电影版关系不大，不过战斗仍然是发生在“大都会”，城市的规模很大，总共有9000多座建筑，玩家几乎可以自由前往任何地方，可以从高空极速穿越云层，在高楼大厦间飞翔。超人将会与各种机器人战斗，到了后期还有怪物甚至飞龙。通过完成任务可以获得新的连续技，不过很多技能形同虚设，且任务种类太少，镜头问题严重。



推荐指数：★★☆☆☆

## Capcom经典合集 Vol.2

■发售日：2006年11月24日 ■发行公司：Capcom
■游戏类型：合集 ■游戏人数：1～2人

本作除收录了包括《圆桌武士》、《街头霸王II Turbo》、《龙王》等在内的16款街机经典外，还增加了每款游戏经典原画设定集，其中许多画稿都是难得一见的珍品，值得FANS观赏。游戏支持480p显示，看起来将比街机版细腻一些。合集中增加了一个由街机改编的问答游戏，问题的内容甚至涉及到了次世代的《失落的星球》。

## 宿命传说 重制版

UCG评分 **27**

■发售日：2006年11月30日 ■发行公司：NBGI ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1～4人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：100KB



推荐指数：★★★★★

如果你将这款游戏看成是简单的复刻那就大错特错了，本作可以说是一款完全重新制作的游戏，采用了新的2D技术重制了画面，而战斗系统方面本作舍弃了一直以来的TP系统加入了连锁槽的概念，这样让连技更为华丽与实用，根据技能消耗不同玩家可以打出自己的风格。而且该系统并没有影像游戏的爽快度，反而增加了新鲜感，让玩家有了更多的尝试空间。空中连击的导入让战斗又有了新的变化，配合一些具有空中性能的技巧可以打出一套既具观赏性又有高伤害的连击。除此之外游戏还对应四人同时游玩，所以与朋友一起玩时如果配合得当可以打出一些平时单人操作时打不出的超华丽连击。料理系统的改变让这一系统的地位得到了几何级的提升，这一《传说》系列”的经典设定在本作中可以说才找到真正的地位。而在装备强化方面通过使用不同的透镜更是可以打造出强力的装备这进一步驱使了玩家要多去战斗。游戏在强化了画面的同时在剧情上也进行了一些修改，配合Production I.G.精湛的CG技术更是将本作剧情的经典推向了高潮。而在隐藏要素方面游戏的隐藏迷宫中甚至能找到《宿命2》的某些角色的道具，这一设定更是让FANS欣喜不已。另外，原PS版本的角色声音过少，但复刻版剧情全程语音满足了广大玩家的期望。













画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
重制度：

UCG评分

## 召唤之夜4

**25**

■发售日：2006年11月30日 ■发行公司：Banpresto ■游戏类型：S・RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：118KB




推荐指数：★★★★☆

作为系列的第四部正统续作，游戏在保留一贯特色的基础上对系统等各个方面进行了适当的调整。游戏一开始仍然可以选择男女主人公，不过除了以往情节上的细微差别外，隐藏角色的真结局只有选择对应的主人公才能看到；增加了使用料理培养召唤兽的育成系统，新增的“结缘系统”不但允许角色突破自身的召唤等级使用召唤兽，还可以使用某些正常情况下无法使用的魔法。迷你游戏和自由战斗仍然是收集物品所不可或缺的部分，并且难度有明显的提升，而要完成鉴赏模式则更具挑战性，不过每周目专攻某位同伴能看到众多全新剧情却是不错的补偿。







画　面：
音　乐：
难　度：
游戏性：
耐玩度：
细节魅力度：

UCG评分

## 机动战士高达SEED DESTINY 连合对扎夫特II PLUS

**23**

■发售日：2006年12月7日 ■发行公司：NBGI ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：178KB




推荐指数：★★★☆☆

Capcom开发的“《vs》系列”在日本街机厅有着很高的口碑和投币率，而本作正是系列最新作的家用机移植版。游戏中玩家要控制MS与友军一同击败敌方的MS，而每场战斗的胜负则根据战力槽判断——击毁机体的等级越高战力槽的减少也就越多。由于本作的街机版强调的是对战，因此游戏中机体的运动以及对玩家指令的反应都要较同类游戏更为出色，玩家真正能够感受到驾驶机体华丽战斗的快感。作为家用机版，本作除了完全移植街机版所有内容之外，更加入了当时刚刚放映的OVA《观星者》的两台主要机体，FANS绝对不能错过。







画　面：
音　乐：
难　度：
游戏性：
耐玩度：
机体还原度：

UCG评分

## 如龙2

**25**

■发售日：2006年12月7日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：A・AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：380KB

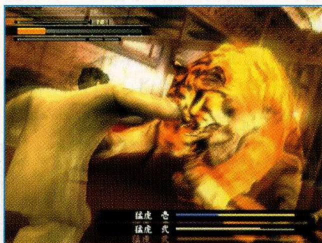


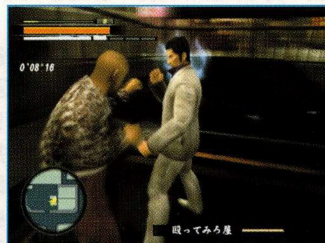

推荐指数：★★★★★

以日本黑社会为题材的本系列从1代开始便受到玩家一致的好评。本作在剧情上紧接前作，讲述桐生一马为了再次拯救东城会重出江湖，但他遇到的将是更为庞大的阴谋以及更为复杂的人际关系，其中不仅交代了前作几名重要角色的历史，更引出了关系到整个东城会的黑幕。战斗方面本作并没有实质性的突破，玩家依然要通过打倒敌人、吃东西、完成任务等方式获得经验值，以提升角色能力。不过作为游戏战斗部分的亮点，必杀攻击不仅在数量上有了明显增加，画面效果上更是强调了爽快感，还新增了不少限定时间内的QTE指令，使本作的战斗更加紧张和热血。本作角色招数有了明显增加，而且习得方式要比前作简单的多，方便了更多的玩家。作为系列最大的特点，游戏中各种分支任务的数量得到了进一步增加，种类也更加丰富，其中既有感人情节也不缺少搞笑桥段，很好地起到了调剂作用。另外，由于增加了关西的场景，因此分支任务中还出现了需要跨区完成的连锁任务。迷你游戏方面除了棒球、抓飞碟机、高尔夫球等之外，玩家还能够经营夜总会或是在酒吧担任男公关，而这两个迷你游戏更是拥有自己独立的系统以及剧情，如果想要完成全部迷你游戏绝对会要花费比故事流程更多的时间，令游戏的耐玩度大幅度提升。







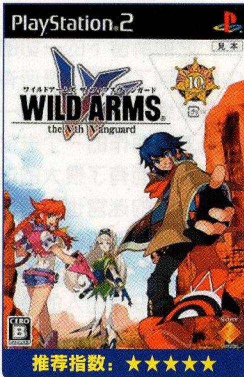

画　面：
音　乐：
难　度：
游戏性：
耐玩度：
热血度：

UCG评分

## 荒野兵器5

**27**

■发售日：2006年12月14日 ■发行公司：SCEJ ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：25KB




推荐指数：★★★★★

作为系列十周年的纪念作品，游戏中处处都充满着令FANS怀念不已的设定。游戏同样有着大量创新的地方，比如FANS熟悉的人设和主唱全部换人，不过新的人设配合新增的换装要素显得异常出彩。而游戏的音乐也保持了系列一贯的优秀品质，即使在同类作品中也绝对堪称一流水平，只是舍弃2D动画开场这一传统着实有些让人失望。游戏的基本系统沿续自4代，并根据玩家的意见进行了大幅修改。冒险部分依然是以解谜为主，尽管依然有动作要素，不过关键还是要运用头脑，与系列之前的作品更加接近。战斗方面也是4代的HEX方式，即战场由七个六边形组成，但各种要素更多，BOSS战时战场也会有各种各样的变化。令人称道的是游戏恢复了大地图设定，在大地图上依然有不少隐藏的东西，那种西部探险的感觉又回来了。在大地图上冒险时也有交通工具可以使用，但是限于技术原因没有飞空艇，也是一个小小的遗憾。本作的隐藏要素也是一如既往的丰富，多周目的设定也依然存在，厚道的奖励使得玩家没有理由不接着再通关一遍。玩家在游戏中还可以看到此前各代的角色在游戏中登场，通过特殊换装还能变成他（她）们的样子，不愧是集大成的作品。但大地图上进入战斗前和战斗结束后的读盘时间过长，这是游戏的最大缺点。










画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
珍藏度：

UCG评分

## 圣剑传说4

**23**

■发售日：2006年12月21日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：A・RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：120KB




推荐指数：★★★☆☆

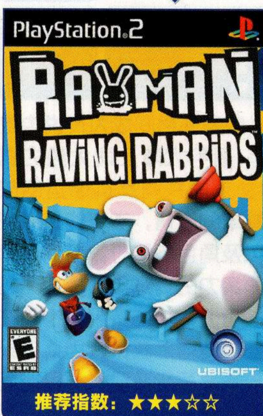
在转换为全新的3D画面后，本作的战斗方式更接近于真正的动作游戏，玩家必须在八个章节中通过数个关卡的探索才能达到特定区域触发剧情。战斗的核心为新加入的“MONO系统”，玩家可以利用手中的树藤将各种物品扔向敌人，从而使其进入“惊恐状态”，接着再进攻此状态下的敌人就能最大限度地获得各种增加能力的道具，而BOSS战时这更是牵制敌人并使其暴露出弱点的惟一方法。游戏中每个关卡玩家所提升的能力都不会保留，而要想更加轻松地过关就要争取在过关评价中取得好成绩，从而得到各种可以在出发前装备的特殊能力。







画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
系列反差度：




## 雷曼 疯兔危机

■发售日：2006年12月5日 ■发行公司：Ubisoft
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～4人

推荐指数：★★★☆☆

育碧“《雷曼》系列”的外传型作品，完全由种类繁多、滑稽搞笑、想像力不俗的迷你游戏组成。疯兔们在游戏中抢尽了风头，成为真正意义上的主角。本作横跨多个平台，但游戏内容只有少量不同。整款游戏分为故事模式和自由模式两个部分，在故事模式中出现的关卡会被自由模式收录，如果想和家人朋友一同享受这款游戏，就要把故事模式先通关。




## 太鼓之达人 七代目

■发售日：2006年12月7日 ■发行公司：NBGI
■游戏类型：MUG ■游戏人数：1～2人

推荐指数：★★★☆☆

这一作的《太鼓之达人》收录了48首歌曲，其中包括最新J-POP和具有话题性的动画歌曲，收录了四款原创的迷你游戏，保留了前作中颇受好评的“太鼓合战”模式，并根据家用机版特点制作了全新的冒险模式，在完成课题和挑战的同时还能推进剧情。这一模式是游戏中最大的进化点，也是单人游戏时不容错过的充满乐趣的新内容。

## 幽游白书 死斗！暗黑武术会

■发售日：2007年1月11日 ■发行公司：Banpresto
■游戏类型：FTG ■游戏人数：1～2人


推荐指数：★★☆☆☆

本作是同名街机移植作品，采用了比较成熟的卡通渲染来表现画面。游戏将出现从"灵界侦探篇"到"暗黑武术会篇"共60名角色，而可使用角色达20名以上。游戏还收录了长达45分钟的TV版动画影像、各种经典舞台以及原创的各名角色特殊画面。这对于幽白迷来说算是一款大作。这样大杂烩式的格斗，生硬的手感和较差的平衡性就不必计较了。

## 银河游侠（英文版）

■发售日：2007年1月30日 ■发行公司：SCEA
■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人


推荐指数：★★★☆☆

可以算是时隔数年LEVEL5推出的原创RPG新作。卡通渲染式游戏画面、科幻式外宇宙世界观，再加上极具新意的战斗系统，给人带来耳目一新的感觉。虽然各方面并未达到厂商所宣传的《FF》及《DQ》级别的成功，但仍能够令许多人沉迷其中。整个故事方面，L5宣称本作为卡通版"星战"，果真如此吗？不妨运用你的英文能力检验一下。

## .hack//G.U. Vol.3 漫步之速

UCG评分 25

■发售日：2007年1月18日 ■发行公司：NBGI ■游戏类型：A·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：684KB


推荐指数：★★★★☆

本作是"《.hack//G.U.》系列"三部曲的最终作，之前所留下的一切的迷题都在本作中都得到了诠释，是所有玩过之前两作的玩家绝对不能错过的一作。本作可以说是对前两作的一个进化和补充，在景物描绘方面有了很大的进步；对于之前略显单调的迷宫也有所补充，新加的遗迹、森林等迷宫的设计各具特色；最后的第四觉醒模式"凭神觉醒"被开启；前两作中没有加入的重要角色也终于加入我方。不管是隐藏迷宫的探索、特殊武器的升级、工会改造、人物培养还是小游戏等各方面都具备充分耐玩性，惟一让人遗憾的是剧情稍显虎头蛇尾。





画 面 / 游戏性 / 音 乐 / 耐玩度 / 难 度 / 剧情补完度

## 光明力量 EXA

UCG评分 25

■发售日：2007年1月18日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：A·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：257KB


推荐指数：★★★★☆

本作讲述的是偶然间成为传说中救世主的主角一面与大陆上两大势力抗争，一面与女主角共同反抗命运的故事。相对于简单的剧情，本作的重点在于战斗系统以及角色的培养。与同类游戏不同，主角实力的提升更多的在于装备，但由于装备上附加的实用属性往往需要反复刷怪才有可能获得，因此如果运气不好的玩家很可能在很长一段时间打得很郁闷。游戏中武器与魔法都有多个种类，不同的武器、魔法不仅攻击方式与效果不同，画面表现上也有明显差异，而两段、三段蓄力攻击不仅有很强的观赏性，更令战斗增加了变化。





画 面 / 游戏性 / 音 乐 / 耐玩度 / 难 度 / 角色成长度

## 龙影符

UCG评分 25

■发售日：2007年1月18日 ■发行公司：FLIGHT-PLAN ■游戏类型：S·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：87KB


推荐指数：★★★★☆

本作由制作"《召唤之夜》系列"而闻名的FLIGHT-PLAN独立开发完成。战斗中累积BP值可以发动技能和魔法，而将所有角色AP值共用的"组队模式"中，不但参与组队的同伴在AP值足够的情况下都可以任意改变行动顺序和使用技能的次数，专用的特殊指令"一齐攻击"更是威力巨大的单体攻击；每场战斗后玩家可以分配获得的经验值来提升角色等级，并且还可以利用消灭敌人获得的CODE值来学习各种"法定式"。游戏中玩家仍然可以在每个章节的特定地点和同伴发生友情事件，而且满足不同的条件，玩家还会看到三个截然不同的结局。






画 面 / 游戏性 / 音 乐 / 耐玩度 / 难 度 / 原创诚意度

## 圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇

UCG评分 13

■发售日：2007年2月1日 ■发行公司：NBGI ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：29KB




本作是《圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇》动画热播时推出的应景之作，日版的发售时间却比欧版与美版晚了将近半年之久，日语配音的星矢会受到更多的认可。与《圣斗士星矢 黄金十二宫篇》，本作的故事将以原作中的冥界为背景，战斗的场地与动画都是重新制作的，游戏中一共收录4个模式，以原作故事为背景的“冥王哈迪斯十二宫模式”，加入了全新的分支。另外还有对战的“千日战争模式”、“圣斗士神话模式”、生存挑战的“永恒的战场模式”、以及“光速的死斗模式”。不过本作的素质却依然没有得到什么长进，即使是死忠也会大失所望。

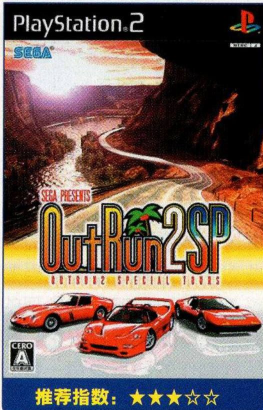




画 面： 游戏性：
音 乐： 耐玩度：
难 度： 失望到绝望度：

## OutRun2 SP

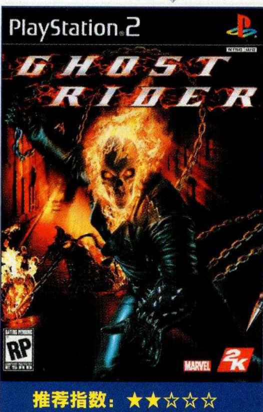
■发售日：2007年2月8日 ■发行公司：SEGA
■游戏类型：RAC ■游戏人数：1人




对于PS2玩家来说，本作能够登陆PS2本身就值得庆贺。虽然游戏在画面和帧数稳定性方面无法同Xbox版相提并论，不过玩起来依然能够体会到浓浓的SEGA味，游戏的浪漫与爽快也被较好的保留下来。游戏在保留了前作15条赛道的基础上，这次又追加了以广大的美洲为舞台的全新的15条赛道和6辆新款法拉利跑车，这是游戏最大的魅力所在。

## 恶灵骑士

■发售日：2007年2月13日 ■发行公司：2K Games
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人




本作在界面表现上与《鬼泣3》的风格非常类似，而在战斗系统上那完全就是照搬《战神》，甚至连战斗特定时间出现QTE按键提示也与《战神》如出一辙。相对与其他电影改编游戏相比，游戏的打击手感还算不错，并且加入了驾驶摩托进行战斗的章节。主角升级后能力强大到可以非常容易地干掉一切敌人和BOSS，这反而令游戏变得非常有趣。

## J联盟 创造职业球会5

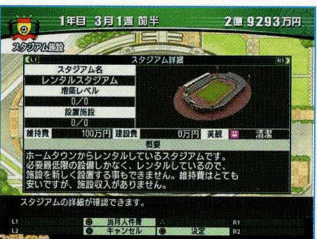
UCG评分 -

■发售日：2007年2月1日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：SLG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：376KB




“《创造球会》系列”最新作，比起前作来在画面上几乎无太多的进化。当然，该系列最吸引球迷玩家之处，也并不在于华丽的外表。系列新作请来日本足球界不朽的元老——三浦知良担任代言人，他的形象所代表的意义与系列的气质100％契合。本作除了延续了系统上的育成特色外，还试图在游戏过程中加入一些剧情。比如，系列著名的河本鬼茂在玩家与德比对手间上演了一出“身在曹营心在汉”。如今已经不是“酒香不怕巷子深”的时代了，现实世界中的足球德比有着许许多多的东西值得我们的游戏去学习借鉴。而这些历经百年，在全世界传诵已久的东西，确实有着引人入胜之处。





画 面： 游戏性：
音 乐： 耐玩度：
难 度： 育成度：

## 灵魂摇篮 世界吞噬者

UCG评分 23

■发售日：2007年2月15日 ■发行公司：日本一 ■游戏类型：S・RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：246KB




本作由曾制作过《魔界战记》的日本一制作，游戏剧情极具张力，主人公和一把剑中封印的强大而邪恶的灵魂缔结契约，得到常人无法拥有的强大力量并用以守护世界，但是随着使用力量次数增加，对自己肉体的控制力也渐渐丧失，为了凸现这一“选择”，游戏设置了多个让人惊异的结局，有大团圆结局，也有被自己的内心吞噬而杀死所有同伴的Bad Ending。游戏在其他方面也充满了有趣的创意，新颖的房间系统，恶搞的技能和道具，殴打路上行人得到钱财和能力的设定。当然，最让人记忆深刻的还是在游戏开始几分钟后就要和最终BOSS战斗……



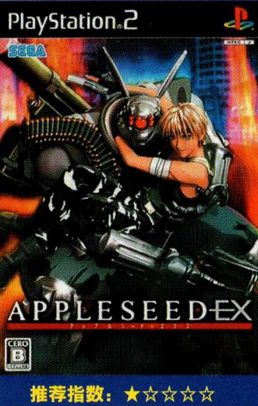




画 面： 游戏性：
音 乐： 耐玩度：
难 度： 恶搞度：

## 苹果核战记EX

■发售日：2007年2月15日 ■发行公司：SEGA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人




**推荐指数：**★☆☆☆☆

《苹果核战记》本为日本3DCG动画电影，上映之后在日本获得诸多好评。本作是该片的衍生物，但游戏素质完全对不起原作。游戏以3D动作游戏的方式进行，在各种舞台上与敌人展开肉博或对射。游戏的画面相当差劲，打击感差得无以复加，不合理的设定比比皆是，令人一玩就火大。惟有由电影班底制作的动画尚有一看的价值。

## 我的女神

■发售日：2007年2月22日 ■发行公司：MMV
■游戏类型：AVG ■游戏人数：1人



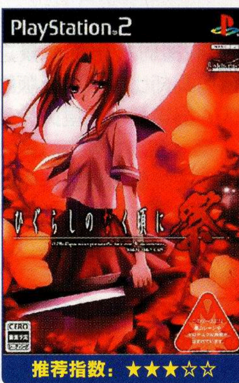

**推荐指数：**★★☆☆☆

本作采用的是原创剧情：被骗到小岛上的女神一行人力量被封印。为了重新获得力量主角森里莹一在女神们的帮助下在小岛上开始了冒险。游戏中玩家要根据实际情况分别选择代表三位女神的风、电以及水三种能力开启小岛上的机关，最终令女神们重新获得能力。游戏另一魅力在于出自原作者藤岛康介的角色原画，FANS千万不要错过。

## 寒蝉鸣泣之时

UCG评分 25

■发售日：2007年2月22日 ■发行公司：アルケミスト ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：106KB




**推荐指数：**★★★☆☆

本作是被称为“正确解答率仅为1%”的日本三大著名同人游戏之一，凭借惊悚诡异的气氛和不可思议的剧情吸引了众多玩家进而改编为动画，如今又登上了PS2的平台。PS2版中除了原作原有要素与章节之外，还加入了由原作者龙骑士07 完全监修的三篇新追加剧情，《盥回篇》、《凭落篇》以及《澪尽篇》，并由《澪尽篇》取代原作原本的《祭囃篇》成为PS2版原创的最后完结篇，让玩家体验和原本PC版截然不同的乐趣。相比起原作由八个故事组成的电子小说，PS2版中还加入了许多互动的选择项，使玩家可以自由操控故事的发展方向。



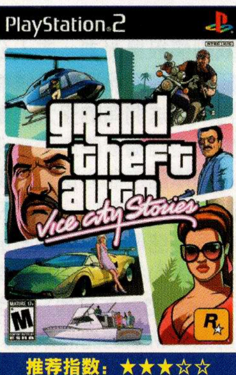


画 面： 音 乐： 难 度： 游戏性： 耐玩度： 剧情补完度：

## 横行霸道 罪都故事

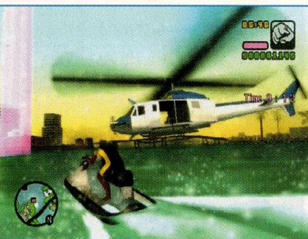
UCG评分 25

■发售日：2007年3月5日 ■发行公司：Rockstar ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：326KB




**推荐指数：**★★★☆☆

本作是2006年发售的PSP版的逆向移植，售价只有20美元，不过以家用机的标准来说，本作与PS2上的其他《GTA》差距太大。本作并没有在PSP版基础上进行必要的改良。游戏剧情可以说是2002年的《罪恶都市》的前传，主角Vic Vance是《罪恶都市》中的Lance Vance的兄弟，游戏刚开始时他还是一名军人，很快他就成为贩毒者，还杀死了墨西哥黑帮混混。除了主线的剧情任务外，玩家也可以创造整个黑帮商业帝国。很多黑帮都有他们的产业，玩家可以通过与之战斗将其夺取。玩家经营的每个场所都会源源不绝地产生利润，并且可作为一个存档的地方。



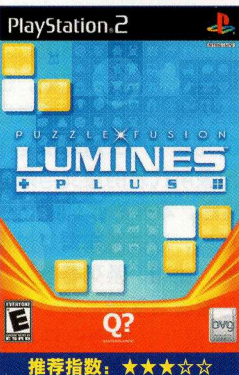


画 面： 音 乐： 难 度： 游戏性： 耐玩度： 移植诚意度：

## Lumines Plus

UCG评分 25

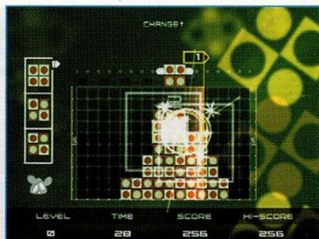
■发售日：2007年2月27日 ■发行公司：Q Entertainment ■游戏类型：PUZ
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：128KB




**推荐指数：**★★★☆☆

本作是PSP版益智游戏《Lumines》的移植版本。游戏以双色四格的小方块堆砌成同色方形消除为规则，看似简单，但因为多种模式与规则的存在，让本作包含了深奥的技巧和玩法，是一款易学难精的PUZ游戏。本作最特别的地方是充分表现出制作人水口哲也的奇思妙想，将声光节奏与方块的移动、变向、消除等要素结合得天衣无缝，让平凡的方块游戏也能带来超凡的视觉和听觉体验。本作不失为一款休闲益智佳作，但因为缺少了PSP便携的特点，PS2版很难将这种优势表现出来，两个版本的内容差别又微乎其微，因此更推荐尝试PSP版本。





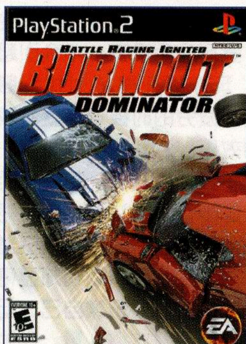
画 面： 音 乐： 难 度： 游戏性： 耐玩度： 音光结合度：

UCG评分

## 火爆狂飙：统治者

21

■发售日：2007年3月6日 ■发行公司：EA ■游戏类型：RAC
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：112KB




推荐指数：★★★☆☆

与同是EA出品的“《极品飞车》系列”不同，“《火爆狂飙》系列”以异常强调火爆、冲撞的快感的风格在玩家群中树立起了一个另类的竞速游戏品牌。本作可以称得上是新的制作小组的一款实验性质的作品，游戏中除了采用全新的各种风格的赛道外，凭借具备系列特色的加速系统“Burnout”，玩家还将体验到前所未有的速度感与激情。为了增加“Burnout连锁”的爽快度，将碰撞系统回归至二代，增加了许多碰撞的限制也是最具争议的。虽然Burnout连锁将飙车时的速度感夸张到极致，令人热血沸腾，但是碰撞时的诸多限制却让大部分老玩家失望。







画　面：
音　乐：
难　度：
游戏性：
耐玩度：
碰撞限制度：

UCG评分

## 雨格子之馆

21

■发售日：2007年3月8日 ■发行公司：日本一ソフトウェア ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：608KB




推荐指数：★★★☆☆

本作是一款本格派的文字推理游戏，故事发生在一个暴风雨的晚上，主人公迷路后沿着山道进入一处名为“雨格子之馆”的住所，却在庭院前发现一具男尸，并和8位演员一共被困在馆中，我们的目的就是在停留于馆中的7天之内揭开谋杀案的秘密，阻止犯人继续行凶。游戏包含了大量的谜题和暗示，需要玩家具有相当的推理能力才能真正领悟到其中的真相，而且受害者的命运都是可以改变的，我们可以及时发现真凶以阻止同伴的死亡，拯救的受害者越多则取得的评价越高。本作的时间限制对游戏的刺激度和紧张性产生了很好的影响，此类游戏的爱好者可以一试。





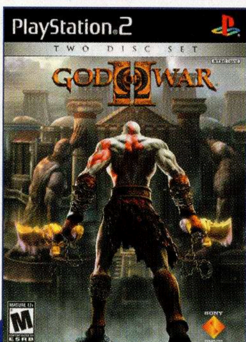

画　面：
音　乐：
难　度：
游戏性：
耐玩度：
紧张度：

UCG评分

## 战神 II

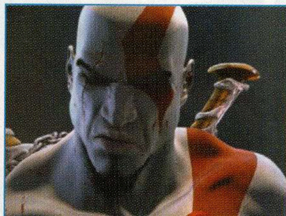
30

■发售日：2007年3月13日 ■发行公司：SCEA ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：对应16：9、480p ■记忆要求：454KB

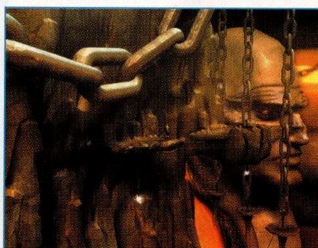



推荐指数：★★★★★

如果你的PS2没有运行过《战神 II》，那它就还没有退役的理由，因为《战神 II》是PS2末期最后的核弹级作品，我们也有理由将它称之为“史上最伟大的动作游戏”！《战神 II》在各方面的表现都极为卓越，画面的华丽绚烂以及场景的宏伟广阔都让人有享受次世代的错觉，在庞大到“畸形”的美景中走马观花甚至让人觉得是种奢侈；神圣的交响乐也总是适时响起，与好莱坞大片相比也毫不逊色，为你的投入度推波助澜；游戏将前作中大受好评的QTE系统发扬光大，同时增加了几倍于前作数量的BOSS战，一场比一场激烈，一场比一场过瘾；ACT传统的技巧性更多地被神奇的表演性所替代，《战神 II》在坚持自我风格的同时，开创了一种ACT发展的新方向，血腥残忍、惊心动魄的终结技让战斗的快感达到了前所未有的高度；高超的节奏掌控从游戏一开始便紧紧抓住了玩家，让游戏的高潮一浪高过一浪；动作谜题的设计很明显是经过了精心设计，在动手与动脑之间取得平衡；剧情上大气磅礴的史诗感也让这场人神大战更加扣人心弦。当然，美式ACT打击感和招式设计上的老问题、重复价值不高和一些莫明其妙的小BUG让我们无法将其称之为完美之作，但《战神 II》依然可以说是3D ACT的新标杆，也为“何为宏篇巨制？”提供了参考。





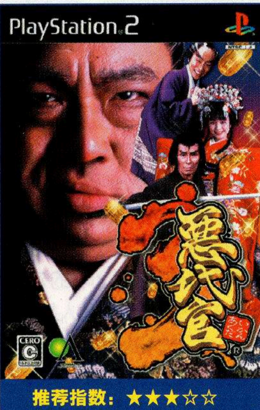




画　面：
音　乐：
难　度：
游戏性：
耐玩度：
震撼度：

## 恶代官3

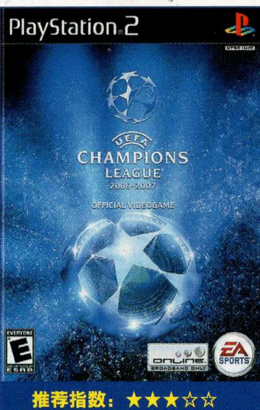
■发售日：2007年3月1日 ■发行公司：Global A
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人


推荐指数：★★★☆☆

本作是以另类而闻名的《恶代官》最新第3作，与前几作相同，游戏中，玩家将不再是被NPC所景仰的勇士，而要扮演无恶不作的歹徒，没有任何战斗能力，只会使用一连串恶搞阴险的陷阱或依靠自己的手下暗算正义之士们，甚至连诸多有名的义士也可尽情折磨。游戏对于陷阱设定十分精细真实，不断尝试新武器和陷阱是游戏最大的魅力。

## 欧洲冠军联赛 2006-2007

■发售日：2007年3月20日 ■发行公司：EA
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1～2人


推荐指数：★★★☆☆

很显然EA试图将本作也培养成一款年度体育作品，不过这游戏怎么看怎么像应景之作。整体而言更像是X360版的缩水产品，剔除了X360版同名作品的卡片系统，但是保留了在线模式。游戏画面与《FIFA 07》没有太大区别，看上去依然有模有样。如果你不是一名狂热的欧冠FANS，本作对你而言就没有太大的意义了。

## 史上最强弟子兼一 激斗！诸神黄昏八拳豪

UCG评分 20

■发售日：2007年3月15日 ■发行公司：Capcom ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：72KB


推荐指数：★★★☆☆

由搞笑热血风格的动漫作品《史上最强弟子兼一》改编而成，由2D格斗天尊Capcom制作，是动漫改编游戏中素质尚可的一款。本作人物造型还原度较高，招式也基本忠实于原作，系统点丰富，设计得比较有深度，原作中虚实技、动、静风格的设定也有模有样，连续技组合相当爽快。游戏中共有14名角色可供选择，角色资料和原画可在附加模式中查看，但剧情模式显得比较单薄。做为一款3D画面2D玩法的FTG，本作的整体风格并不讨巧，游戏有着同类作品手感生硬的缺点，而且本作的定位也比较尴尬，对原作FANS以外的玩家缺乏吸引力。





画　面 / 音　乐 / 难　度 / 游戏性 / 耐玩度 / 系统深度

## 金色的琴弦2

UCG评分 20

■发售日：2007年3月15日 ■发行公司：Koei ■游戏类型：AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：100KB


推荐指数：★★★☆☆

这是一款具有"治愈"气息的女性向恋爱游戏，登场角色没有一个会引起玩家的不快，玩家能在精神上找到慰藉，如果在精神疲劳的时候玩这款游戏会得到放松的效果。游戏的容量充足，但玩的时候绝不会感到冗长。攻略角色的数量也比较适中，不会让你感到攻略角色过多而有疲劳感。在男性角色塑造得很成功的同时，主人公的塑造却显得没有性格，虽说主人公是玩家自己，但在游戏中的表现的确是不尽人意。作为一款以音乐为主题的恋爱游戏，游戏中的音乐还是很动听的，但是在表现形式上有些差强人意，而在结尾曲方面也遭到了一些玩家的诟病。





画　面 / 音　乐 / 难　度 / 游戏性 / 耐玩度 / 角色美形度

## 忍者神龟

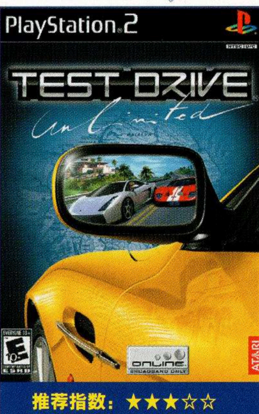
■发售日：2007年3月20日 ■发行公司：Ubisoft
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人


推荐指数：★★☆☆☆

这款由"《波斯王子》系列"制作小组原班打造的游戏，再次验证了"电影改编游戏无佳作"的定理。游戏中神龟们可以飞檐走壁、翻墙爬树，玩起来的感觉与《波斯王子》非常相似，可以在战斗中随时切换控制角色的战斗系统更加强调合理运用各只乌龟的能力。但是单调重复的场景与乏味的战斗，如果不是原作FANS也许很少有玩家能坚持下去。

## 无限试驾

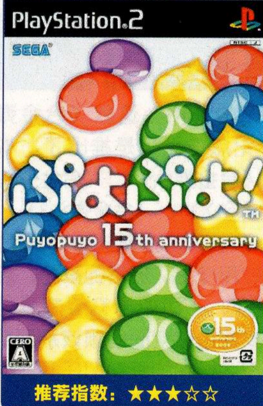
■发售日：2007年3月20日 ■发行公司：Atari
■游戏类型：RAC ■游戏人数：1人


推荐指数：★★★☆☆

本作在画面上虽然比不上之前推出的X360版，但它的缩水程度绝对在你能够忍受的范围之内。游戏给玩家提供了全长1万公里并有着优美风景的夏威夷Oahu小岛，这里就是玩家飚车的战场。选择好某条路线后，玩家不但能购买种类繁多的跑车，还可以驾驶帅气的摩托与对手一较高下。取得资金后再继续壮大你的车库吧，制霸Oahu小岛就是你的终极目标。

## 噗哟噗哟！

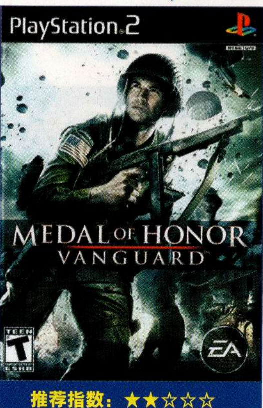
■发售日：2007年3月21日 ■发行公司：SCEA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人




本作是为了纪念《噗哟噗哟！》诞生十五周年而推出的纪念作品，在本作中除了可以4人同时对战的对战模式之外，还增加了可以让初学者快速上手的"授课"模式，使初学者也能快速掌握连锁技巧的使用。除此之外，系列初代中出现的角色也将在本作中登场，可使用的角色达到22人之多，可以说是系列极具纪念性的一款游戏。

## 荣誉勋章：先锋

■发售日：2007年3月26日 ■发行公司：EA
■游戏类型：FPS ■游戏人数：1－4人




玩家扮演82空降师的空降兵Frank Keegan，在意大利、法国、荷兰和德国战斗，通过空降进入作战现场，不过与次世代版不同的是玩家不能自由选择降落地点。进入地面战斗后，整体结构与《使命召唤》类似，但对于战场氛围的营造要逊色许多。敌人AI很低，几乎毫无战略性，游戏中的前期关卡很简单，而最后两个任务又过于困难。

## 银河游侠 导演剪辑版

UCG评分 **20**

■发售日：2007年3月21日 ■发行公司：Level-5 ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：128KB




作为一款资料片性质的作品，在新增的行星上玩家可以完成一段特殊的剧情来了解更多关于银河系的故事，而战斗除了保留以往半手动式的攻击方式外，利用新增的卷轴，玩家还可以学习全新的特殊必杀技"灼热打击"，在此状态下玩家需要根据画面的提示依次输入按键指令来累计攻击次数，不但伴有华丽的画面表现，修炼到第三级后更是对付敌人的利器。前作中被大多数玩家所诟病的迷宫构造，主要针对"监狱"和"双子塔"进行了更人性化的调整，难度大幅度降低，而新增的众多武器和换装道具也让喜好收集的玩家有了再次体验的动力。



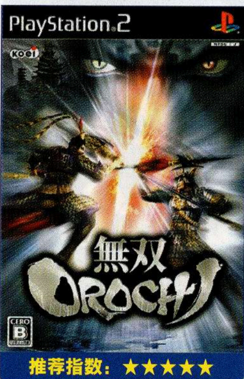



画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 再次体验度

## 无双大蛇

UCG评分 **24**

■发售日：2007年3月21日 ■发行公司：Koei ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：230KB




将《真·三国无双》和《战国无双》结合起来之后，就出现了《无双大蛇》这样的作品。游戏中可以使用的角色囊括了这两大系列中的全部角色，外加BOSS角色妲己和远吕智，总数达到了夸张的79人，耐玩度可谓相当惊人！游戏中将这些角色分为力、技、速三大类，各种类型都有自己的特色，新增的R1动作也是系列首创，不少角色因此一举翻身成为主力。游戏的玩法同样是融合了两大系列的特征，并加入了自己的独创要素：三人组队。玩家同时可以派3名角色上场战斗，根据战况可以随时切换角色应战，而不上场的角色同样会起到辅助支援的效果。游戏中没有道具、装备的设定，取而代之的是特技设定。学会特技的过程就是一个个小课题，使得玩家在过关的同时有更多的事情可干。游戏还引入了系列史上最厚道的武器打造系统，玩家可以任意选择武器的附加能力，不过本作也因此取消了最强武器固定拿法的设定，尽管有性质接近的各角色专用道具设定，但两者就意义上来说完全不在一个量级，算是一大遗憾。游戏的高难度设定一反过去的传统，在高难度下敌人的攻击力高得夸张，而我方在合好武器后更是拥有一击必杀的威力。尽管不少玩家对这种双方互秒的感觉颇有微词，但这种刺激感的确是系列此前未曾有过的。不过游戏的赶工痕迹较重，BUG也不少。












画面 / 音乐 / 难度 / 游戏性 / 耐玩度 / 爽快度

UCG评分

## 北斗神拳 审判的双苍星 拳豪列传

**19**

■发售日：2007年3月15日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：72KB



推荐指数：★★☆☆☆

本作与2D格斗新宠“《GGXX》系列”同根而生，是街机版本的完全移植作品，在表演性上有着拔群的表现，熟悉的人物造型，喧哗的台词与音效，戏剧性的一击必杀，都足以让原著的FANS热血沸腾。但在系统方面，本作却无法与《GGXX》的成熟设计相比。角色怪异的动作、诡异的打击感和判定不清的招式，与《北斗神拳》的刚猛风格很不搭调。角色的平衡性非常差，对连续技的过分强调都足以成为FTG游戏的致命伤。原创的历史模式需要玩家对原作极为熟悉，以此来安排战斗时的细节，是一个很有难度和挑战性的模式，FANS可以一试。







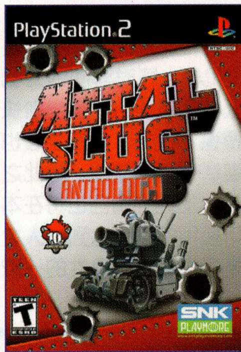
画　面：
音　乐：
难　度：
游戏性：
耐玩度：
平衡性度：

UCG评分

## 合金弹头 周年合集

**20**

■发售日：2007年5月31日 ■发行公司：SNK Playmore ■游戏类型：STG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：31KB




推荐指数：★★★☆☆

经过一再的延期，这款《合金弹头》10周年纪念作品还是推出了。本作共收入了《合金弹头》、《合金弹头2》、《合金弹头X》、《合金弹头3》、《合金弹头4》、《合金弹头5》、《合金弹头6》共7部作品。流畅的画面，忠实的操作手感，一切如街机版感觉相同。这款合集将带你全面回顾该系列发展的全部历程。增加的画廊和任务挑战模式也是对FANS最佳犒劳方案。但要想收集全部原画设定还很要费一番功夫才行。本作曾于2007年02月22日推出了PSP版，后又出现在PS2主机上，能够一次性将全部《合金弹头》收入囊中，可谓物超所值。







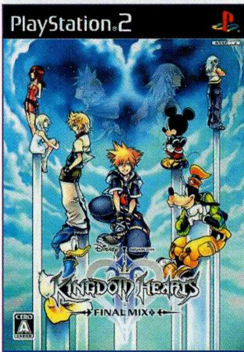
画　面：
音　乐：
难　度：
游戏性：
耐玩度：
收藏度：

UCG评分

## 王国之心 II 最终混合版+

**26**

■发售日：2007年3月29日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：A·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：93KB




推荐指数：★★★★★

“《王国之心》系列”是SQUARE ENIX与迪士尼将两家公司旗下知名卡通与游戏角色串烧在一起所构成的动作RPG游戏，在全世界范围内都受到了玩家的一致好评。本次的最终混合版并不是单纯的一款作品，SE厚道地将《王国之心 II 最终混合版》与GBA版《王国之心 记忆之链》的重制版捆绑在一起。《王国之心 II 最终混合版》在原作的基础上增加了许多全新的要素，为大家进一步揭开《王国之心 II》中谜之X III机关的真相，铠甲男等神秘角色出现的剧情以及同X III机关交战的隐藏BOSS，加之新增的最高难度，即使是老玩家也会大呼过瘾。而在游戏中玩家将会发现更多细节上的细微调整，新增的主线剧情部分则带出了X III机关这个神秘组织中更大的疑团。《王国之心 记忆之链重制版》则是GBA版《王国之心 记忆之链》的重制版，本作不仅仅是简单的移植，从画面、剧情到系统都得到了全面进化，全3D的画面、更为丰富的剧情、独特的战斗系统，将带你重新回到忘却之城体验一代与二代之间所发生的故事。全程剧情语音也是玩过GBA版玩家再次将游戏玩一遍的最大动力。虽然本作的战斗是以卡片为主，但是制作小组却巧妙地将其融入到系列传统的A·RPG战斗形式中，这种新颖的战斗方式无论是系列的新老玩家都能够轻松上手。









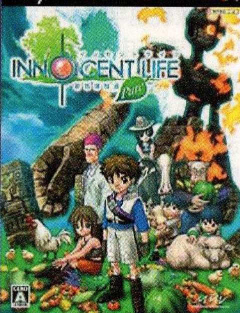



画　面：
音　乐：
难　度：
游戏性：
耐玩度：
厂商厚道度：

UCG评分

## 新牧场物语 完美无瑕人生 20

■发售日：2007年3月29日 ■发行公司：MMV ■游戏类型：SLG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：174KB



推荐指数：★★★☆☆

本作是PSP版《新牧场物语 完美无瑕人生》的移植作。游戏的故事发生在一个南半球的小岛上，主人公是一名被创造出来的人工生命体。玩家的目的就是通过控制主人公的行动，成为具有人性的存在。主人公不但要栽培各种农作物来了解生命的真谛，还要与形形色色的NPC展开交流。和传统作品比起来，游戏虽然要素比较少，但通关时间更短，可谓有得有失。PS2版针对PSP版的缺点，大幅增加了与NPC互动的事件，也可以和女孩子产生感情。各种NPC都有近距离特写，使得互动的感觉更强。游戏的平衡度也有了全新的调整，并加入了收集要素。







画 面： 游戏性：
音 乐： 耐玩度：
难 度： 休闲度：

UCG评分

## 女神异闻录 PERSONA 3 FES 24

■发售日：2007年4月19日 ■发行公司：Atlus ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：78KB



推荐指数：★★★★☆

作为一款资料片性质的游戏，本作可以称得上是非常厚道了，副标题中的“FES”是Festival（节日）的缩写，可以算是Atlus答谢《P3》玩家的一份厚礼。游戏除了可以玩到前作中所有的内容，还增加了一个全新的人物以及“后日谈”这个全新的模式，还增加了新的仲魔与大量分支剧情，换装系统的加入更是提升了游戏的耐玩度。后日谈的故事紧接前作的结局，在本模式中将以新角色艾琪丝为主角为玩家揭开故事的真相，对前作的疑问也将在此得到解决。武器合成系统、HARD难度也值得玩过前作的玩家再将正篇重新玩上几遍。







画 面： 游戏性：
音 乐： 耐玩度：
难 度： 仲魔丰富度：

UCG评分

## 格林魔书 21

■发售日：2007年4月12日 ■发行公司：日本一Software ■游戏类型：RTS
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：230KB



推荐指数：★★★☆☆

本作在画面和音乐方面表现抢眼，但是战斗部分却因为手柄操作的问题使得即时战略的策略性不尽人意。游戏的主线剧情描述女主人公在魔法学校的学习生活，而在战斗中则需要先收集足够的玛娜能量来施放“魔法阵”，进而召唤出各种作战单位来对抗敌人，除了某些特定的胜利条件外，大多数战斗都只需要将敌人的魔法阵全部消灭即可过关。游戏中的魔法分为精灵、炼金、黑魔术、交灵四大类，而每个类别的相生相克、不同兵种的特性以及攻击方式的差异都是必须遵循的规则，除了移动、巡逻、攻击等基础命令外，使用种族特技还能收到意想不到的效果。






画 面： 游戏性：
音 乐： 耐玩度：
难 度： 操作别扭度：

UCG评分

## 火影忍者 疾风传 终极觉醒 21

■发售日：2007年4月5日 ■发行公司：NBGI ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：86KB



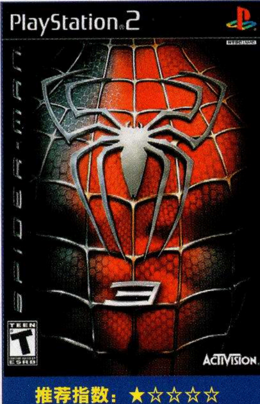
推荐指数：★★★☆☆

游戏主要分为MASTER模式和HERO模式。前者主要以叙述剧情为主，玩家将扮演原作中的主人公旋涡鸣人进行冒险历程，玩家在这个模式中还可以领取一些自由选择的任务，这其中还包括丰富的收集要素，绝对可以令FANS得到最大程度的满足；后者是纯粹的对战模式，在这个模式中，玩家可以选用MASTER模式中的全部角色同朋友一同进行对战，各个人物的能力特点也得到充分体现。游戏的总体素质还算可以，但对战模式下角色的平衡性问题较为严重，各个角色之间实力差异明显，操作手感较差，这直接导致对战趣味性和公平性的大幅度下降。






画 面： 游戏性：
音 乐： 耐玩度：
难 度： 助人为乐度：

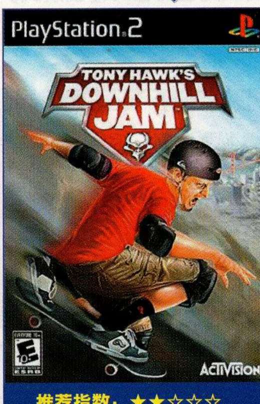


## 蜘蛛侠3

■发售日：2007年5月4日 ■发行公司：Activision
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

推荐指数：★☆☆☆☆

游戏素质不仅与电影素质相去甚远，与同样并非出色的次世代版本相比就更加一无是处。游戏惟一的可取之处就是在PS2有限的机能下构建了一个足够大的城市，虽然这个城市看上去不是那么热闹。游戏在电影剧情的基础上增加了很多支线剧情与分支任务，但这也没有增加游戏的可玩性，更别提那些层出不穷的BUG和看上去惨不忍睹的画面了。



## 托尼滑板：高山速降

■发售日：2007年5月8日 ■发行公司：Activision
■游戏类型：SPG ■游戏人数：1人

推荐指数：★★☆☆☆

以托尼·霍克为名的滑板游戏都具有不错的素质，不过本作有些例外。因为本作的制作重点其实放在了同名游戏的NDS版与Wii版上面了，Wii版实现了新颖的玩法，PS2版在失去了Wii新玩法后，整个操作过于简单而肤浅，场地种类的极度匮乏，而且还不能像NDS版那样联机对战。说简单些，本作只是NDS版与Wii版的陪衬。

## 光明之风

UCG评分 20

■发售日：2007年5月17日 ■发行公司：SEGA ■游戏类型：A·RPG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：430KB



推荐指数：★★★★☆

游戏中玩家要控制男主角与同伴一同战斗，而根据玩家表现与选择会提升同伴的好感度，但本作中同伴好感度的提升可以直接增加玩家与同伴的战斗力。游戏的战斗系统比较丰富，除了主角拥有多个攻击方式外，每个同伴也都有不少特色鲜明的技能，而且玩家与同伴还能够发动威力巨大的连携攻击。除了通过获得经验值升级提升能力外，每名角色都拥有专用的技能盘，通过不同魂之碎片的组合，角色还可以强化自身能力或是习得新能力。除了剧情以及战斗外，本作的另一大亮点就是Tony笔下的华丽角色造型，加上强大声优阵容的助阵，没有理由放过这款游戏。





画　面： 音　乐： 难　度： 游戏性： 耐玩度： 角色美型度：

## 奥丁领域

UCG评分 27

■发售日：2007年5月17日 ■发行公司：Atlus ■游戏类型：A·RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：190KB

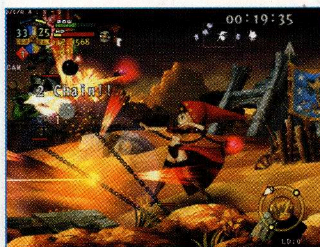


推荐指数：★★★★★

本作的故事围绕拥有巨大力量的结晶石展开，并利用阅读童话书的方式为玩家依次讲述五位主人公各自的遭遇。主线流程中玩家需要进入特定的战场进行战斗，而在战场的不同区域消灭敌人还会根据评价获得数量不等的奖励，战术的运用方面主要根据每位主人公的攻击方式而有所差别：格温多林使用长枪，攻守兼备；科尼利厄斯动作灵活，主要依靠旋风斩牵制敌人；默西迪丝使用弓箭，虽然有持续浮空的特性，但攻击时却需要注意弹药的补充；奥斯瓦德使用短剑，可进入特殊的“狂暴状态”快速削减敌人体力；蓓尔贝特使用长鞭，近身肉搏或远距离偷袭都得心应手。游戏最大的特色就是将角色的成长分为HP和武器等级两个方面，使用R1键吸取消灭敌人后出现的魔素可以增加武器经验值以提升物理攻击力；而让种子吸取魔素则可以结出果实，食用后获得HP经验值以增加最大HP。游戏在战场中获得各种材料和曼陀罗用于合成魔法瓶，或制作料理来迅速增长自己的HP等级，甚至只要有足够的耐心，玩家还可以在自由战斗中反复收集这些要素，以打造属于自己的强力角色。游戏共有好坏两个结局和一个必须完成所有剧本才会追加的隐藏结局，而且隐藏结局出现后还会出现“地狱模式”，相信在最大HP不成长的限制下，一定会让玩家体会到动作游戏的精髓。







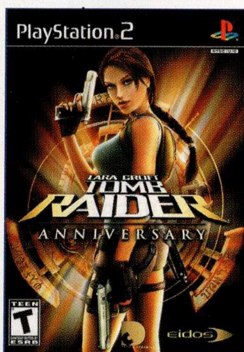
画　面： 音　乐： 难　度： 游戏性： 耐玩度： 华丽惊艳度：

UCG评分

## 古墓丽影：周年纪念版

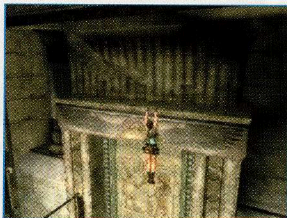
**24**

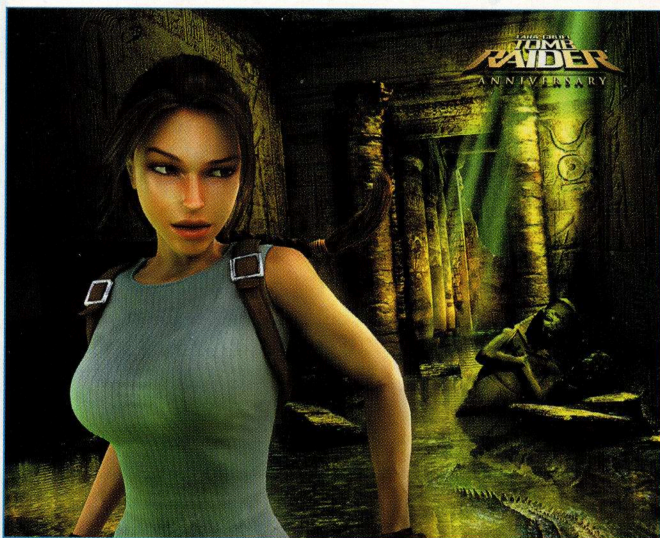
■发售日：2007年6月5日 ■发行公司：Eidos ■游戏类型：A・AVG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：198KB



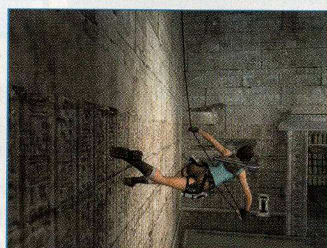
推荐指数：★★★★☆

在“《古墓丽影》系列”10周年之际推出的本作是对初代的完全重制，游戏将采用与初代游戏完全相同的故事设定，玩家将与年轻的劳拉一同穿行于那神秘莫测、沉睡千年的古代遗迹之中，追寻古代文明所遗留下来的神奇异宝。由于初代《古墓丽影》创造性地将动作、解谜与探索要素相结合，不仅给当时的玩家带来了一种前所未有游戏乐趣，甚至可以说开创了一个新的游戏流派，不凡身手与性感造型兼备的劳拉·克劳馥更是游戏产业少数能够与马里奥和索尼克并列的代表性游戏角色之一，为了能够完美再现初代《古墓丽影》的精髓，开发小组决定把游戏的重心集中在刺激的探索和经典的解谜部分上，事实上这也是重现系列最初风采的最直接有效的途径。采用《传奇》的引擎使得本作在画面以及音乐上的表现无可挑剔，关卡方面制作小组在保留了初代中最经典的几个场景的前提下，对场景中的机关以及跳跃点进行了新的调整，而且还增加了新的关卡，克劳馥庄园中的谜题也让人乐此不疲。新增加的战斗系统也为系列的通病——沉闷的战斗挽回了不少分数，发动慢动作模式后一击将敌人必杀的爽快感让老玩家惊喜，不过在BOSS战中过于强调这个系统也在一定程度上降低了战斗的难度，使几场本该震撼的BOSS战显得毫无特色。







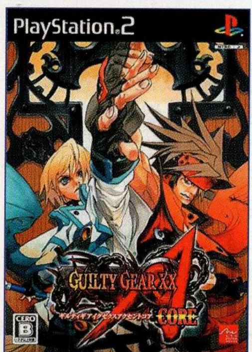
画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　场景重制度：

UCG评分

## 罪恶装备XX AC

**20**

■发售日：2007年5月31日 ■发行公司：arcsystem ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：280KB



推荐指数：★★★★☆

本作无论是对角色性能、招式的调整还是系统的变化方面都相当大。针对以往玩家的反馈，游戏将一些过于强力的角色进行了更改并进一步调整了平衡性，而招式的变化以及命中后的效果也都做了明显的改变，虽然导致很多以往大家常用的连技变得需要重新编排，但也令对战更加具有变化性。新增加的系统也令对战过程变得更充满变化，其中拆投的出现令游戏的平衡性进一步得到提升。与以往作品不同，本作不仅没有增加新角色更取消了系列标志性的两名隐藏角色，而没有任务模式也令玩家只能通过不断挑战生存模式才能够开启所有隐藏要素。





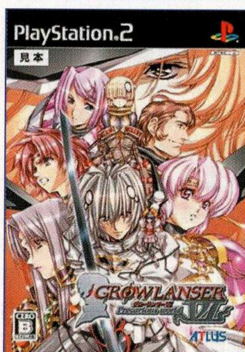

画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　连技变化度：

UCG评分

## 梦幻骑士VI 危机世界

**21**

■发售日：2007年6月21日 ■发行公司：Atlus ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：110KB



推荐指数：★★★★☆

本作在剧情和系统方面基本上都承袭上前作的相关设定，如果没有玩过前作的话，可能会因为某些情节的发展而感到有些莫名其妙。一开始玩家需要解决梦境中的18个事件来确定各种能力的成长率；战斗方面仍然采用可见式遇敌，但取消了前作每消灭一个敌人都会进行特写的累赘设定，提高了流畅度；“技能树系统”保留了使用装备获得“技能块”，但技能分支则由装备的颜色决定；由全新的“强化结晶”所衍生出的合成系统是提升角色能力的另一种途径，并丰富了收集要素。游戏中的选择更加重要，尤其是对触发某些同伴最后的告白事件有很大影响。

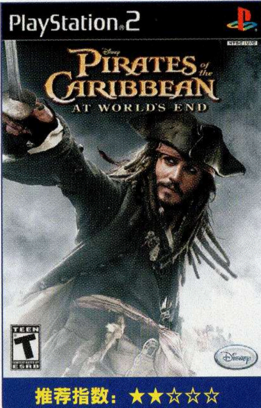






画　面：　游戏性：
音　乐：　耐玩度：
难　度：　前作承袭度：

## 加勒比海盗 世界尽头

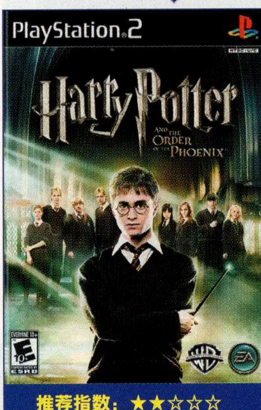



推荐指数：★★☆☆☆

■发售日：2007年5月22日 ■发行公司：Disney
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

作为2007年的全球夏季电影票房总冠军，《加3》10亿美元级的影响力是无庸置疑的。而《加3》的游戏版虽然难逃电影改编电影素质不高的恶运，但死忠FANS却能够发现游戏版的闪光点，本作游戏画面就可以称得上是很好地还原了电影原作的感觉，而穿插其中的迷你游戏也令人满意。至于游戏的其他方面，则万万不能以一般标准衡量了……

## 哈利·波特与凤凰社




推荐指数：★★☆☆☆

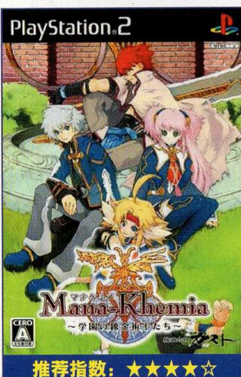
■发售日：2007年6月25日 ■发行公司：EA
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

《哈》是有史以来最畅销图书，而当你沉迷于《哈》的世界时，你就会疯狂地追逐有关《哈》的一切，无论是电影还是游戏，因此这作《哈》游戏一推出就在四天内卖出200万套。一如既往的，你不应对游戏的素质有太大的希望，而能够在魔法学校里自由的进行探索，能够听见自己喜欢的角色的配音就已经让《哈》迷很满足了，更何况当中还有不少迷你游戏。

## 玛娜传奇 学校里的炼金术士们

UCG评分 25

■发售日：2007年6月21日 ■发行公司：Gust ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：345KB




推荐指数：★★★★☆

游戏的流程以“课程学习”的全新方式进行，每个学期玩家都需要在“学生课”接受课题来获得必须的学分，接着在课余时间探索新的区域获得调合材料，最后在特定的时期发生剧情事件。“派生调合”在游戏的地位更加重要，只要满足特定同伴在队伍中的情况就能获得更多的全新配方；等级设定的废除将角色能力的成长转移到系列的核心“调合系统”上，玩家只有在“成长之书”上镶嵌各种全新的调合物品才能解开各种能力块，并利用战斗中获得的AP来进行学习。“多结局系统”首次出现在系列作品中，只有触发足够数量的同伴“角色事件”才能看到。





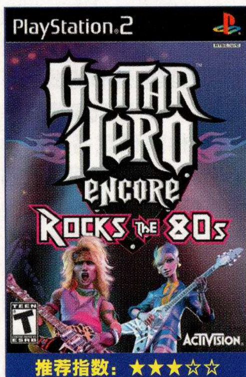


画 面：
音 乐：
难 度：
游戏性：
耐玩度：
系统革新度：

## 吉他英雄返场 摇滚80年代

UCG评分 20

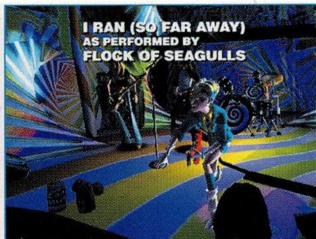
■发售日：2007年7月24日 ■发行公司：RedOctane ■游戏类型：MUG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：专用吉他控制器 ■记忆要求：229KB




推荐指数：★★★☆☆

或许是前作的销售状况实在太火，这款“80年代版”显然是奔着圈钱的余波来的——除了将所有歌曲更换为上世纪80年代著名摇滚乐队的经典曲目外，其余部分根本丝毫未动，连“剪辑版”和“猛将传”都算不上，充其量只是个资料篇，无怪众多美国媒体纷纷指责其“只换了几首歌就敢堂而皇之地以新作价格摆出来卖钱”。但不厚道归不厚道，毕竟上作口碑在前，本作的质量自然也是足有保证的，RedOctane的制作功力依然宝刀未老，经混音后的众多经典摇滚乐不但风韵犹存，更平添了许多流行元素嵌入其中，足以令你在游戏时心驰神往，感叹不已。






画 面：
音 乐：
难 度：
游戏性：
耐玩度：
怀旧度：

## 巴洛克




推荐指数：★★☆☆☆

■发售日：2007年6月28日 ■发行公司：Sting
■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人

《巴洛克》最早于1998及1999年在PS及SS时期推出，以其怪诞、黑暗、神秘的巴洛克式世界观曾吸引了很多忠实的FANS。这次以重新制作的方式推出。除了画面有一定进化以外，新作在各方面都有所增强，如新的角色、新的异形、新的收集要素，以及通关后所增加的隐藏迷宫等，可算是颇为厚道。喜欢巴洛克风的玩家可以一试。

## 变形金刚




推荐指数：★★☆☆☆

■发售日：2007年6月26日 ■发行公司：Activision
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1人

对于这样一部好到令人颤抖、尖叫的电影，我们不能不关注它的游戏版。所幸的是，《变形金刚》的游戏画面相当棒，电影版中变形金刚身体的复杂程度以及超酷的配音在这里得到了很好的展现，而建筑物的破坏效果也让人感觉很爽，但不幸的是，游戏的其他方面都很一般。其实在这一点上，相较之其他电影改编游戏，本作已经算得上是令人欣慰了。

## 超级机器人大战 原创世纪合集

UCG评分 **26**

■发售日：2007年6月28日 ■发行公司：Banpresto ■游戏类型：S・RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：324KB



推荐指数：★★★★★

“《原创世纪》系列”是Banpresto将自社的原创角色汇集在一起，以《机战》的方式来演绎的作品。本作从表面上看只是将GBA上登场的两款作品移植到PS2上，不过游戏不仅是重制了战斗动画并加入语音，就连剧情、关卡、系统都进行了全方位修改，因此说是全新的作品也不为过。本作发售前曾几度延期，由此带来的便是极高的完成度，BUG数量之少也是系列中少有的。游戏继承了之前系列作品的优点，在操作系统上做到了最简捷、最方便、最体贴，无愧于系列最新作之名。战斗动画向来是系列的最大卖点，本作则达到了史上最高的水平，其素质之高值得每一位FANS脱帽致敬，很难想象以后作品将如何超越。剧情方面因为加入了《机战R》等作品，使得整个故事变得更加紧凑。游戏中还附赠了隐藏的《OG2.5》，尽管只有11关，但也足以让玩家期待下一作了。系统方面游戏引入了双人机体系统，该系统是小队系统的简化版，但用起来更加方便灵活，是一个很有前途的系统。特殊弹也是一个全新的概念，利用特殊弹可以合出带有特殊效果的武器，再配合本系列特有的外挂武器系统，使得战斗更加充满乐趣。游戏共分1代、2代、2.5代这3部作品，总关卡远超100关，耐玩度绝对够。向所有S・RPG玩家推荐本作。











画面 音乐 难度 游戏性 耐玩度 热血度

## 新世纪福音战士 战斗管弦乐

■发售日：2007年6月28日 ■发行公司：Broccoli
■游戏类型：ACT ■游戏人数：1～2人

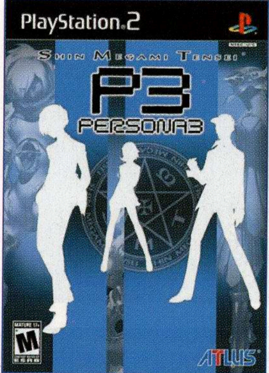


推荐指数：★★☆☆☆

作为新剧场版推出前的预热作品，本作的素质并不能让人满意。游戏的内容就是控制EVA与使徒以大乱斗的形式进行战斗，不仅EVA，每个使徒也都拥有出自原作经典剧情的必杀技。本作的隐藏要素比较丰富，除了使徒外还有包括音乐在内大量收集要素，不过由于需要花费大量点数才能购买，因此前期玩家需要不断完成游戏才能攒够足够的点数。

## 女神异闻录PERSONA3（英文版）

■发售日：2007年8月14日 ■发行公司：Atlus
■游戏类型：RPG ■游戏人数：1人



推荐指数：★★★★☆

距离前作《女神异闻录PERSONA 2》，已经相隔约7年了（指日版）。值得庆幸的是，系列新作的优秀让人惊喜，同时本作也是该系列第一次进军欧美市场，目前已经获得美国玩家及媒体的好评！游戏中怪诞、神秘、黑暗的世界观引人入胜，故事更是让人欲罢不能，举起“枪”向自己脑门射击的场面让人震惊，可以说游戏处处都透露出一种另类、酷的感觉。

## 格斗之王 最强冲击 规则A

UCG评分 **18**

■发售日：2007年7月26日 ■发行公司：SNK Playmore ■游戏类型：FTG
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：414KB

推荐指数：★★☆☆☆

本作是一年前《格斗之王 最强冲击2》的资料篇，并有街机版同时上市。游戏增加了多名新角色，原创角色笑龙和经典角色玛丽尤其受人关注。游戏在系统方面进行了全新调整，使得对战性大为增加，平衡性也有明显改善。但和原作比起来，游戏完全去掉了单机部分的独有内容，新角色连故事模式都没有，惟一的乐趣就是对战。此外前作中每名角色都有16件服装，而在本作中被删掉了一半。而且前作中恶搞ACG作品的服装也被全部删除，剩下的只是一些简单改变颜色的服装，着实令人不满。本作虽然对应网络对战，但对大多数国内玩家来说有些遥不可及。





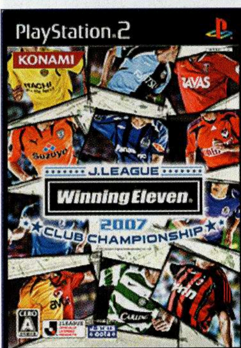
画面 音乐 难度 游戏性 耐玩度 严谨度

UCG评分

## J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛

25

■发售日：2007年8月2日 ■发行公司：Konami ■游戏类型：SPG
■游戏人数：1～8人 ■对应周边：对应手柄分插器 ■记忆要求：2163KB


推荐指数：★★★★☆

《JWE》的2007年版，除了照例更新球队的最新阵容之外，还在游戏模式中进行了诸多强化。在前作中登场的“世界巡回赛”模式增加了挑战的难度与各种苛刻的胜利条件，比方说在落后的情况下完成逆转；射在门框以内率以及控球率达到80%以上；无失球并净胜对手3球以上、“无犯规获得比赛胜利”等等，大师联赛增加了世俱杯的赛事，阿根廷河床与巴西国际队也成为实名球队。全新模式“FANTASY STAR”让你能够扮演一名年轻球员，逐步成长为世界巨星，并且，还特地为这个模式而在比赛中新增一个球员的“追尾视点”，让玩家的视线时刻都停留在这名年轻球员身上，非常有临场感。




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
投入度：

UCG评分

## 一骑当千 光明之龙

18

■发售日：2007年7月26日 ■发行公司：MMV ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：78KB


推荐指数：★★☆☆☆

游戏中玩家只要控制角色前往各高校战斗并获胜就可以了。游戏中战斗分为杂兵战与BOSS战两个部分，杂兵战玩家需要与大量敌人战斗，完成之后便会在一段剧情之后进入BOSS战。BOSS战采用决斗的形式，不过BOSS的AI非常低，玩家只要适时防御以及在BOSS爆气后专心躲避就没有难度。原作中高人气角色基本上都在游戏中登场，而只要玩家使用不同角色完成游戏就能够陆续开启这些角色，而原创角色貂蝉更是吸引FANS的最大要素。玩家培养的角色还可以在任务模式中使用，而高难度的挑战除了对角色能力有很高的要求外更需要一定的运气。




画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
必杀热血度：

UCG评分

## 最终幻想XII 国际版

26

■发售日：2007年8月9日 ■发行公司：Square Enix ■游戏类型：RPG
■游戏人数：1人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：100KB


推荐指数：★★★★★

作为《最终幻想XII》的国际版，该游戏一改以前的只是有所变化的惯例，来了次巨大的改变。新的执照盘对应十二种职业，每种职业都有自己的特点和专长，并且最让玩家感到头疼的是一经选择中途就不能更改，这样一来让玩家在进行职业选择和搭配的时候就有了一定的针对性。当然，玩家完全可以按照自己的喜好来编排队伍，这样的设定与系列初代很类似。多职业也鼓励了玩家多搭配，从而让游戏的耐玩性有所增加。但不能更换职业也给玩家带来了不便，要想体验其他职业那就不得不重来，而且职业之间的能力平衡性还有待商榷，强弱职业的实用度差还是比较大的。游戏在一些细节上进行了微调，高速模式让玩家在游戏时可以节约很多时间，配合GAMBIT系统能让战斗更加的简便，原作中让人不满的宝箱中珍贵道具获得率极其低下的设定在本作中也得到了一定改善。新增的TRIAL模式是一次全新的尝试，在发售前也曾重点宣传。TRIAL模式和本篇相对独立，在这一模式中，同样会有宝箱，会有可偷盗的物品，甚至后期还会有リボン、源氏系列等顶级装备；敌人方面则是以BOSS、稀有怪甚至隐藏BOSS等构成，在最后的第100关则是5裁判集体出战，还是有相当难度的。通关后可开始0经验模式，这次算是官方为喜欢挑战极限的玩家而准备的，有兴趣的话不妨一试。另外，游戏没有英文字幕也是一个让人遗憾的地方。





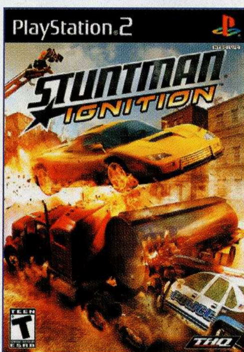



画面：
音乐：
难度：
游戏性：
耐玩度：
系统更改度：

## 特技人 点燃

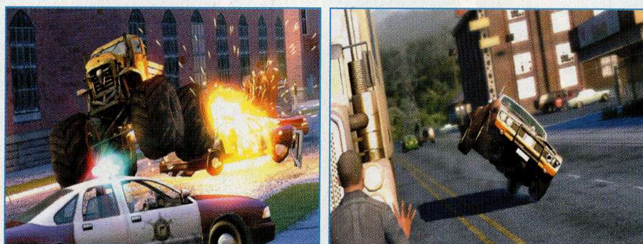
UCG评分 **24**

■发售日：2007年8月28日 ■发行公司：THQ ■游戏类型：RAC
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：无对应周边 ■记忆要求：56KB



推荐指数：★★★★☆

创意十足的另类竞速游戏“《特技人》系列”的最新作。游戏的重点并不在于追求速度，玩家需要扮演驾驶技术高超的特技人，按照导演的要求完成一组组难度各异的规定动作，还能够与一些自由发挥形成连锁，以取得高评价。游戏操作并不复杂，但车辆种类多样，手感完全不同，整体风格更偏向于ACT，出现关键性的失误会直接被导演喊CUT。本作的隐藏要素十分丰富，但几乎都和评价有关，而一段完美的演出需要有反复尝试的觉悟，有时会显得比较苛刻。游戏的关卡较为丰富，有些场景设计得极具想像力，完成一部电影后可以看到的预告片也很有趣。



| | | | |
|---|---|---|---|
| 画　面： | ●●●○○ | 游戏性： | ●●●●○ |
| 音　乐： | ●●●○○ | 耐玩度： | ●●●●○ |
| 难　度： | ●●●●○ | 火爆度： | ●●●●○ |

## 战国无双2 猛将传

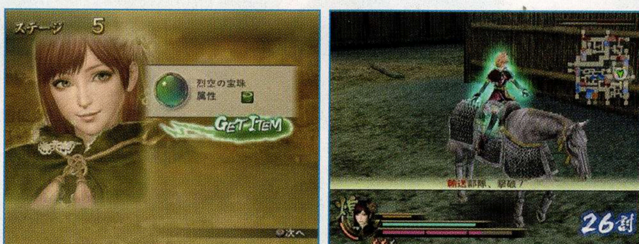
UCG评分 **24**

■发售日：2007年8月23日 ■发行公司：Koei ■游戏类型：ACT
■游戏人数：1～2人 ■对应周边：对应《战国无双2》记录 ■记忆要求：274KB



推荐指数：★★★★☆

本作是《战国无双2》的资料篇，游戏保留了原作的全部内容，并对BUG进行了修正，玩家通过游戏碟的“结合”后便可玩到全部要素。新增要素方面主要是6个新武将和佣兵演武模式，即使不“结合”也能玩上好一阵子了。不过旧武将也增加了全新的招式，而且人人都追加了新武器和新造型，人物等级上限也增加了20级。新的武器打造系统引入了宝珠的概念，只要玩家肯花时间，就能打造出心目中的神兵利器。游戏还增加了新的难度，不过平心而论，高难度下敌人的AI并未加强，仅是攻击力高得出奇，打起来未免有些无趣。新增关卡过少也是一大败笔。

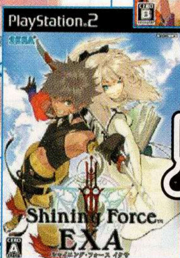


| | | | |
|---|---|---|---|
| 画　面： | ●●●●○ | 游戏性： | ●●●○○ |
| 音　乐： | ●●●○○ | 耐玩度： | ●●●●○ |
| 难　度： | ●●●○○ | 进化度： | ●●●○○ |













**本次年鉴收录了2006年8月1日到2007年9月1日间，总计113款PS2游戏。**

# GOD OF WAR II

| 战神II | SCEA | ACT |
|---|---|---|
| PS2 GOD OF WAR II | 美版 | |
| 2007年3月13日 | 1人 | 49.99美元 |
| 对应16：9，480p | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

《战神》的崛起让国内许多玩家从此改变了对美版动作游戏不屑一顾的看法，更有甚者如今已成了《战神》的FANS。如今许多厂商动不动就喜欢用EPIC（史诗）一词来形容自己打造的游戏，而从里到外真正能达到EPIC级的游戏简直是屈指可数。2007年3月13日《战神II》的推出让我们又找到了那种波澜壮阔的感动。《战神II》能够极大的调动起动作游戏玩家冰冷已久的情绪，从华丽的层面全范围刺激着玩家的神经。能够在晚年获得《战神II》这款超大作的滋补，以一台服役7年的PS2来说已经是无怨无悔。今天我再次将PS2最后的动作大戏《战神II》呈现在读者面前，让我们在战斗乐曲“The Glory Of Sparta”的雄壮旋律中前往罗德港吧。



■奎托斯王座设定图

## 操作及动作解说

| 基本操作 | |
|---|---|
| 十字键 | 神力选择 |
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 翻滚 |
| ○ | 抓投 |
| × | 跳跃 |
| △ | 纵向攻击 |
| □ | 横向攻击 |
| L1 | 防御 |
| R1 | 特殊动作 |
| L2 | 神力发动 |
| R2 | 武器切换 |
| START | 菜单 |
| SELECT | 暂停 |



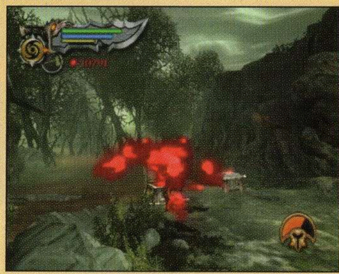

●投技命中一般杂兵时，可以按○键将杂兵按倒在地，按□键可敌人扔出去，按○键或△键则会有一些不同的将敌人致死的攻击动作。并不是所有敌人都能直接使用投技，当这些敌人或BOSS头上出现○键时，抓投命中后可能需要按照QTE的提示操作才能对敌人造成有效伤害。

●R1键的作用主要是开动机关或与人对话。开闸门时按R1键后还需连按○键；开宝箱时要按住R1键，拉动或推动把手、物体时，也需要按住R1键，再配合方向即可；推拉物体时按×键可以将物体一脚蹬出去，×键可以蓄力。

| 特殊场合操作 | | |
|---|---|---|
| 场景 | 操作 | 功能 |
| 链刃飞荡 | R1键 | 抓住可飞荡的悬挂点 |
| | 按住R1 | 用力荡高 |
| | ×键 | 放开吊绳跳出去 |
| 攀墙时 | 左摇杆 | 移动／确定动作方向 |
| | △键 | 用武器进行重攻击 |
| | □键 | 用武器进行轻攻击 |
| | ○键 | 将敌人抓住后扔下去 |
| | ×键 | 配合方向可在攀爬时跳跃 |
| | R1键 | 下落，按住R1为快速下滑 |
| 天花板上 | 左摇杆 | 移动 |
| | △键 | 用武器进行重攻击 |
| | □键 | 用武器进行轻攻击 |
| | ○键 | 将敌人抓住后扔下去 |
| | ×键 | 向脸朝着的方向快速移动 |
| | R1键 | 从天花板上直接跳下 |
| 绳索上 | 左摇杆 | 移动 |
| | △键 | 用武器攻击敌人 |
| | □键 | 用脚蹬踢敌人 |
| | ○键 | 用双腿夹住敌人甩下去 |
| | ×键 | 在绳索上快速移动 |
| | R1键 | 放开绳索直接跳下 |
| 骑飞马时 | 左摇杆 | 移动／上下方向相反 |
| | △键 | 用武器进行重攻击 |
| | □键 | 用武器进行轻攻击 |
| | ×键 | 前冲，会耗费魔力 |
| | L1键 | 向左侧快速回避 |
| | R1键 | 向右侧快速回避 |

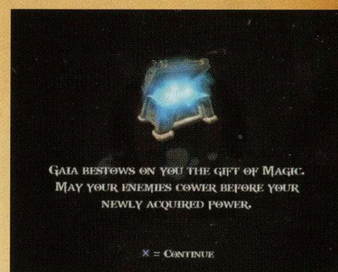
# 吸魂法则

《战神 II》的吸魂系统基本保持了前作的设定，魂共分为绿、蓝、黄、红四种。回复体力的绿魂、回复魔力的蓝魂和本作新增的怒气槽的黄魂，分别对应各自颜色的宝箱，这些有回复作用的魂只在杀死特定敌人时才能获得，当以○键杀死这些敌人可以获得除红魂以外的其他魂魄。红魂是游戏中最常见的魂，相当于经验值，可随时用于武器或神力的强化，在任何可以按START进入POWER UP画面的时候，只要选定强化内容并按住×键消费红魂即可。红魂对应红色宝箱，在杀死敌人、破坏物品或墙壁后均可获得红魂，用特定的方式杀死敌人，比如以○键杀死敌人、打碎石化的敌人、用奥林匹斯之剑砍碎敌人等，还可以获得5～25点不等的红魂作为额外奖励。另外一种红魂奖励方式是连击，在达到特定连击数时会得到固定的红魂，最高奖励为2000连击500点红魂，超过2000连击不会再有奖励。



# 体力与魔力升级

本作承袭初代的系统，游戏中打开某些宝箱可获得特殊道具女妖之眼（GORGON EYES）和凤凰羽毛（PHOENIX FEATHERS），每取得6个女妖之眼就可以提升一次奎托斯的体力上限，而6个凤凰羽毛可提升一次魔力上限，女妖之眼和凤凰羽毛均为18个，但游戏中有特殊宝箱的地方并不止36处，如果前面有遗漏在后面还有机会补回，游戏允许玩家有一些错失，算是一个十分体贴的设定。本作新增加了一种外观更加华丽的大宝箱——“盖亚宝箱”，游戏中共有3个，第一个可以取得大量红魂，第二个可让体力上限提升一级，第三个可以让魔力上限提升一级，也就是说，要让体力和魔力达到满值，那么后两个盖亚宝箱是不能遗漏的。3个盖亚宝箱的位置会在流程攻略中标明，因为《战神 II》的流程是线性的，大部分地点错过了就无法返回，因此请注意提示。

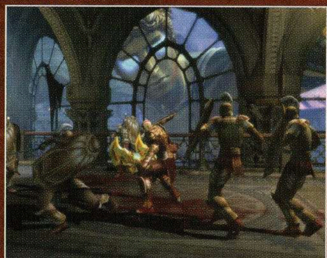



# 武器详解

**《战神 II》将全部能使用的武器增加到了四种，随着剧情的发展获得。游戏仅允许玩家携带两种武器，按下START进入POWER UP画面，用○键来切换装备的武器，但作为主要武器的雅典娜之刃是不能被换下，玩家只能在剩下的三种武器中做出自己的选择。在一周目时，自然是优先考虑将“雅典娜之刃”升到满级。**

| 强化所需红魂一览 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 武器 | 2级 | 3级 | 4级 | 5级 |
| 雅典娜之刃 | 2750 | 5250 | 9500 | 13500 |
| 蛮族之锤 | 4500 | 17500 | — | — |
| 命运之枪 | 3750 | 12500 | — | — |
| 奥林匹斯之剑 | 9000 | 25000 | — | — |

## 雅典娜之刃 ATHENA'S BLADES



| 等级 | 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| LV.1 | 伊卡洛斯跳跃 | ICARUS LIFT(AIR) | 空中按× | 就是一般动作游戏的二段跳 |
| | 奥林匹亚升空 | OLYMPIC ASCENSION | 按住△ | 将敌人打浮空，长按△自己也会随之跃起 |
| | 猎户座的鱼叉 | ORION'S HARPOON | 敌人浮空后按○ | 将浮空的敌人拉向地面 |
| | 雅典娜逆转 | ATHENA'S REVERSE | 攻击命中瞬间按L1 | 即时防御，成功时画面上出现短暂的定格特效 |
| | 普罗米修斯的羽毛 | PLUME OF PROMETHEUS | □，□，△ | 高速实用型连技，最后一下有浮空效果 |
| LV.2 | 复仇女神的狂暴 | RAMPAGEOF THE FURIES | L1+○ | 对正前方进行快节奏的乱舞攻击 |
| | 复仇女神的狂暴（空中） | RAMPAGE OF THE FURIES(AIR) | 空中L1+○ | 在空中纵向舞动链刃 |
| LV.3 | 周而复始的混沌 | OYCLONE OF CHAOS | L1+□ | 横向回旋的范围攻击，攻击力不高（空中可） |
| | 周而复始的混沌（空中） | OYCLONE OF CHAOS(AIR) | 空中L1+□ | 在空中横向舞动链刃 |
| | 热情的海格力斯 | SPIRIT OF HERCULES | △，△，△ | 强力的直线浮空连击，但速度较慢 |
| | 英勇的海格力斯 | VALOR OF HERCULES | △，△，□ | 强力的范围吹飞连击，速度也比较慢 |
| LV.4 | 亥伯龙神冲刺 | HYPERION CHARGE | 按住□ | 在一次范围攻击后转为奔跑状态 |
| | 亥伯龙神突袭 | HYPERION RUSH | 奔跑中按□ | 肩撞，奔跑状态的派生技，有吹飞效果 |
| | 亥伯龙神飞升 | HYPERION RISE | 奔跑中按△ | 浮空攻击后自己高高跃起，奔跑状态的派生技 |
| | 雅典娜的愤慨 | ATHENA'S WRATH | 回避后按△ | 回避后发出有浮空效果的地面冲击波 |
| LV.5 | 地狱深渊之怒 | TARTARUS RAGE | L1+△ | 纵向三连重攻击，最后一击有浮空效果 |
| | 地狱深渊之怒（空中） | TARTARUS RAGE(AIR) | 空中L1+△ | 由空中以纵向旋转姿态快速落下，有浮空效果 |

前作中的沌混之刃替换为雅典娜之刃，其在形态和攻击方式基本没有变化，但招式的种类和性能方面都进行了不小的调整。原本R1的冲刺系招式需要到第4级才能学会，而且操作方法繁琐了不少，使实用价值大幅降低，而且还取消了前作中的强力招式“复仇女神的长矛”（LANCE OF THE FURIES），但总体来说武器的平衡性有所上升。L1键加攻击按键的几招在地面均属于乱舞技，中途不能取消，在《战神》这样有很多敌人都不会出现受创硬直的游戏中，这样的招式还是比较危险的，特别是在高难度下最好不用随意使用，只有“地狱深渊之怒”的空中版还值得一用。以△键开始的连击起始动作有些慢，因此使用时可离敌人远一些。与前作一样，实用招式首推“普罗米修斯的羽毛”，第三击威力大，前两击容易收招，一看情况不妙就立即防御或翻滚，相对来说比较安全。

## 蛮族之锤 BARBARIAN HAMMER



从蛮族首领处夺得的战锤，具有很强的破坏力。普通攻击速度太慢是此类重武器的通病，最要命的是使用战锤时不能使用翻滚回避，无法使用一击脱离的战术。该武器能召唤出恶灵算是对取消了前作中超强神力“哈迪斯军团”的一种补偿，不过其攻击力低，而且持续时间很短，只能用于干扰敌人，稍稍弥补锤子攻击速度的不足。空中版的“蛮力之王”是战锤最好用的招式，攻击距离有保证，对付单个大型敌人时，敌人甚至无法接近。不过总的来说，战锤的实用度有限，还是会被很多玩家束之高阁。

| 等级 | 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| LV.1 | 决定成败的一击 | CRUSHING DEFEAT | L1+□ | 连续回旋攻击，持续时间效长 |
| | 蛮力之王 | MIGHT OF THE KING | L1+△ | 向地面一锤砸出扇形冲击波，有浮空效果 |
| | 蛮力之王（空中） | MIGHT OF THE KING(AIR) | 空中按L1 | 空中垂直落下砸出扇形冲击波，有浮空效果 |
| LV.2 | 恶灵召唤 | SOUL SUMMON | 拨右摇杆 | 召唤出可追踪敌人的恶灵，最多可同时召唤两个 |
| LV.3 | 恶灵军团 | LEGION OF SOULS | L1+○ | 向地面一锤，同时召唤出三个恶灵 |

## 命运之枪 SPEAR OF DESTINY





| 等级 | 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| LV.1 | 刺骨的碎片 | PIERCING SHARDS | L1+△ | 向前发射紫色的水晶，有吹飞效果 |
| | 刺骨的碎片（空中） | PIERCING SHARDS(AIR) | 空中按L1 | 从空中向斜下方发射水晶，有吹飞效果 |
| LV.2 | 不吉的残骸 | UNFORTUNATE REMAINS | L1+○ | 纵向一击并在地面上摆放一块3秒后爆炸的紫水晶，有浮空效果 |
| LV.3 | 变线削击 | ALTERING SLASH | L1+□ | 横扫攻击，命中后敌人会变成紫色，5秒后发生内部爆炸 |

说这是一把枪一点没错，它既是SPEAR（矛）又是GUN（枪），普通连击以△键结尾，以及招式“刺骨的碎片”都有类似霰弹枪的效果，只是射程比较近。命运之枪是偏浮空的一种武器，重攻击的第一击即有浮空效果，只是对于不少会防御和闪避的敌人，以及高大的敌人，无法体现出优势。升级后追加的两种爆炸招式很有意思，有种戏耍对手的感觉。只可惜枪的招式不够丰富，攻击力也不尽人意，要不然，命运之枪会是本作中使用趣味性最强的武器。

## 奥林匹斯之剑 BLADE OF OLYMPUS





| 等级 | 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| LV.1 | 神圣的赦免 | DIVINE ABSOLUTION | L1+□ | 向前的突刺攻击，有多段判定，并能吹飞敌人 |
| | 神圣的报偿 | DIVINE RETRIBUTION | L1+△ | 向前发射冲击波，有贯通和吹飞的效果 |
| | 神圣的报偿（空中） | DIVINE RETRIBUTION(AIR) | 空中按L1 | 在空中向前发射冲击波，有贯通和吹飞的效果 |
| LV.2 | 神圣的祭品 | DIVINE SACRIFICE | L1+○ | 身体周围出现球形力场，可以从敌人身上吸取红魂 |
| LV.3 | 神之愤怒 | ANGER OF THE GODS | □或△ | 普通攻击带有冲击波，但没有贯通和吹飞的效果 |

这是一件后劲十足的神兵利器，也就是说只有升至3级才能发挥神剑的真正实力。用“神圣的报偿”可在远距离龟缩着进行攻击，只是游戏中不能锁定，瞄准会成问题。2级新招“神圣的祭品”基本属于废招，因为能给神剑升级的时候，根本就不需要红魂了。3级时普通攻击带冲击波使剑的距离劣势不复存在，而且剑与光波结合令攻击力大增。只可惜，奥林匹斯之剑只能在故事模式的二周目以及特定模式中才能够升级，一周目作为剧情武器，只能使用1级的形态，神剑的实用度也就被打了不小的折扣。

## 神力详解

神力也就是俗称的“魔法”。本作在神力使用的策略性有所提高。其中“克罗诺斯之怒”能将敌人暂时麻痹的特性可多加利用。除了后期才能取得的“阿特拉斯地震”。在一周目过程中也可对神力“飓风之灾”和“蛇发女妖之首”进行升级，因为它们的获得时间比较早，且还比较常用。在获得“阿特拉斯地震”之后推荐优先将其升满。

强化所需红魂一览

| 神力 | 2级 | 3级 | 4级 | 5级 |
|---|---|---|---|---|
| 飓风之灾 | 2500 | 12500 | — | — |
| 克罗诺斯之怒 | 3350 | 15000 | — | — |
| 蛇发女妖之首 | 4000 | 8000 | — | — |
| 阿特拉斯地震 | 4500 | 10000 | — | — |

## 飓风之灾 TYPHON'S BANE



类似于前作中“宙斯的狂暴”（Zeus' Fury）的神力，说白了就是弓箭。在未升级时攻击力很一般，所以大部分玩家可能只是把它当成解谜的工具来使用。实际上，飓风之灾在升级后还是有一定使用价值的。首先，在对抗一些游戏初期的强敌或BOSS时，可以用弓箭离远了射击，削弱其体力。在有大量杂兵出现时，“风之灾难”和“泰坦飓风”都可以发挥意想不到的效果，但同时也会耗费不少魔力。由于按住L2锁定时可以推右摇杆改变目标，因此可以调整位置将有直线贯穿特性的“致命旋风”和“泰坦飓风”的效用发挥到最高。





| 等级 | 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| LV.1 | 风之灾害 | WIND BLAST | L2+□ | 向锁定的目标射箭 |
| | 风之灾害 | WIND BALST(AIR) | 空中L2+□ | 在空中向锁定的目标射箭 |
| LV.2 | 迅猛风灾 | RAPID FIRE WIND BLAST | L2+□连按 | 射箭的频率上升 |
| | 致命旋风 | LETHAL VORTEX | L2+△ | 向前方发射冲击波，有浮空效果 |
| LV.3 | 超致命旋风 | LETHAL VORTEX UPGRADE | L2+△ | 致命旋风的威力升级 |
| | 风之灾难 | WIND BLAST(CHARGED) | L2+□蓄力 | 一下子发射5支有跟踪效果的箭 |
| | 泰坦飓风 | TITAN STORM | L2+○ | 向前方发出范围很大的龙卷风，效果很绚 |

## 克罗诺斯之怒 CRONOS'RAGE



本作中替代前作强劲神力“波塞冬的愤怒”（POSEIDON'S RAGE）登场的新神力，但效果要比“波塞冬的愤怒”下降了几个档次，这也让游戏初期的一些硬仗不至于像一代中那样变成无谋的乱放电，算是续作平衡性上升的一个标志。只是这么一来，“克罗诺斯之怒”在未升级时几乎没有使用的价值，雷电的麻痹效果对大型敌人无效，使用时没有无敌时间，可谓雪上加霜。“克罗诺斯之怒”的连击数很高，这算是为数不多的优点吧。

| 等级 | 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|---|
| LV.1 | 克罗诺斯之怒 | CRONOS'RAGE | L2 | 发出一个雷球，攻击附近的敌人 |
| | 克罗诺斯之怒（空中） | CRONOS'RAGE(AIR) | 空中按L2 | 发出一个雷球，攻击附近的敌人 |
| LV.2 | 克罗诺斯之怒升级 | CRONOS'RAGE UPGRADE | L2 | 雷球攻击力更大，可攻击更多目标 |
| LV.3 | 克罗诺斯之怒升级 | CRONOS'RAGE UPGRADE | L2 | 攻击力和目标数再次上升，最后雷球还会爆炸 |





## 蛇发女妖之首 HEAD OF EURYALE





| 等级 | 技能名称 | 技能原名 | 操作 | |
|---|---|---|---|---|
| LV.1 | 女妖的凝视 | GORGON STARE | L2+□ | 以蛇发女妖的目光照射敌人，令其石化 |
| | 女妖的凝视（空中） | GORGON STARE(AIR) | 空中L2+□ | 在空中以石化光线照射敌人 |
| LV.2 | 女妖的凝视升级 | GORGON STARE UPGRADE | L2+△ | 凝视的石化速度加快 |
| | 女妖的闪光 | GORGON FLASH | L2+△ | 发射一道红色的光线，将敌人瞬间石化 |
| | 女妖的闪光（空中） | GORGON FLASH(AIR) | 空中L2+△ | 在空中飞射红色光线，将敌人瞬间石化 |
| LV.3 | 女妖的凝视升级 | GORGON STARE UPGRADE | L2+○ | 凝视的石化速度加快 |
| | 女妖冲击波 | GORGON BLAST | L2+○ | 发射红色石化弹，将爆炸范围内的敌人瞬间石化 |
| | 女妖冲击波（空中） | GORGON BLAST(AIR) | 空中L2+○ | 在空中发射石化爆弹，将范围内的敌人瞬间石化 |
| | 女妖的愤怒 | GORGON RAGE | L2+○蓄力 | 石化光线大爆发，将较大范围内的敌人瞬间石化 |

与前作中“美杜莎的凝视”(MEDUSA'S GAZE)性能基本相同的神力。将石化后的敌人打碎是有即死效果的，石化空中的敌人可令其直接摔碎，但要注意，这一规则对主角同样有效，因此对付石化系敌人时，不要随意跳跃。石化光线有一定射程，“女妖的凝视”需照射较长的时间才能让敌人石化，中途停下就会失效，不将石化的敌人打碎，数秒后敌人也复原。石化光线对行动缓慢的大型敌人十分合适，但要注意打碎石化敌人后只会出现红魂。升级后的招式石化的效率会大幅提高，只是消费魔力比较快。“女妖的愤怒”相当强劲，在高难度下对抗大批敌人时，可无视体力将多个敌人一齐消灭，使用得当会有超乎想像的效果。

## 阿特拉斯地震 ATLAS QUAKE





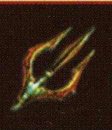
| 等级 | 技能名称 | 技能原名 | 操作 | |
|---|---|---|---|---|
| LV.1 | 颤抖的大地 | TREMBLING EARTH | L2 | 以踩击地面溅起的石块进行大范围攻击 |
| | 颤抖的大地（空中） | TREMBLING EARTH(AIR) | 空中按L2 | 在空中快速落下踩击地面的大范围攻击 |
| LV.2 | 颤抖的大地升级 | TREMBLING EARTH UPGRADE | L2 | 攻击力上升，攻击动作也会发生变化 |
| LV.3 | 破碎的大地 | DESTRUCTIVE EARTH | L2，○连按 | 在两次踩击间从地面喷出大量石块攻击敌人 |
| | 破碎的大地（空中） | DESTRUCTIVE EARTH(AIR) | 空中按L2，○连按 | 第一次踩击为空中落下，其他特性与地面版相同 |

虽说地震是一种全新的神力，却有着前作最强神力“波塞冬的愤怒”的影子，当然，和其他一些武器和神力一样，需要升至3级才能有大作为。地震的范围很广，3级时的○键连按虽说喷出的石块落下方向是随机的，运气不好的话命中率可能不高，但如果在狭小的场地中使用可大大提升命中率，而且这种追加攻击延长了主角的无敌时间，实用度自然不低。比较意外的是阿特拉斯地震的魔力消耗并不高，因此在游戏后期是相当常用的一种“放保险式”的神力。

# 特殊道具

随着流程进展，本作中可以获得5件特殊道具，这些道具会增加游戏的操作元素，因此有必要分别说明。而且除了“波塞冬的三叉戟”之外，其他特殊道具除了解谜，还会或多或少地参与到游戏的战斗部分，这也是需要关注的理由之一。

## 波塞冬的三叉戟 POSEIDON'S TRIDENT



在前作中期获得的无限制游泳特技，在本作一开始便拥有了，操作与前作完全相同。由于本作中的水中场景很少，也没多少水下的解谜内容，游泳技能并没有太多用武之地。

| 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 上浮 | SWIM UP | △或× | 从水中浮起，在水面按×键为跳跃 |
| 下潜 | SWIM DOWN | □ | 潜至水下 |
| 水中冲刺 | SWIM DASH | R1 蓄力 | 具有攻击判定的水中突进 |

## 伊卡洛斯之翼 ICARUS WINGS



游戏中期获得的跳跃系能力，作为二段跳的补充，使游戏的解谜和平台部分有所进化。注意滑行可以在二段跳后使用，但滑行途中松开×键，即使在空中也不能再次使用滑行。比较意外的是两个扇动翅膀的特技都是有攻击判定的，只是攻击力很小，所以并不会经常用到。

| 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 伊卡洛斯滑行 | ICARUS GLIDE | 空中按住× | 在空中滑行，会越飞越低 |
| 伊卡洛斯飞升 | ICARUS ASCENSION | L1+× | 扇动翅膀垂直跃起，有浮空效果 |
| 伊卡洛斯冲击 | ICARUS STRIKE | 空中L1+× | 在空中扇动翅膀，有吹飞效果 |

## 泰坦之怒 RAGE OF THE TITANS



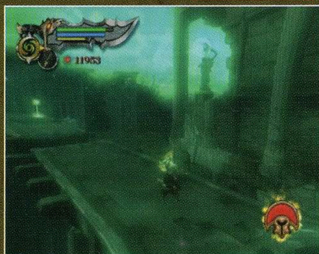
“泰坦之怒”相当于前作的“众神之怒”(RAGE OF THE GODS)状态，但在一定程度上进行了改良。首先，“泰坦之怒”状态发动与关闭可以自由控制，只要怒槽颜色不为黄色，那么就算气槽不满也可以发动。怒气状态的攻击力提升并不明显，但防御力大增，受攻击也不会出现受创硬直，也不会被石化，只是武器为链刃时的地面招式会大大减少，但也会有“普罗米修斯”系列的特定招式可以使用，其他武器则不受其影响。“普罗米修斯的痛苦”需要将链刃升至4级才能学会，连续回转攻击又没有硬直，所以可以打出比较高的连击数，只是这一招的攻击力很小。其实“痛苦”是需要配合“地狱”来使用的，这就需要将链刃升至5级，在用“痛苦”打出高连击且怒槽所剩无几时再按L1爆发，这样就算气槽耗尽了，热风也直到连击数倒数结束时才会停止，是一个爆怒气的实用小技巧。

| 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 泰坦之怒发动 | TITAN'S RAGE ACTIVATE | L3+R3 | 耗费怒槽，发动泰坦之怒状态 |
| 普罗米修斯的闪光 | PROMETHEUS' FLARE | L1 | 主角身边发生爆炸 |
| 普罗米修斯的痛苦 | PROMETHEUS' TORMENT | □，□按住 | 横向回旋链刃，气槽耗完前可不停使用 |
| 普罗米修斯的地狱 | PROMETHEUS' INFERNO | L1 | 爆炸引发热风攻击，持续时间与连击数成正比 |

## 女神护身符 AMULET OF THE FATES



“女神护身符”是本作新加入的解谜要素，通俗一点讲就是用时间变慢效果来解谜。只是女神护身符并不能随时发动，需要画面中可以看到一种发绿光的命运女神雕像，才能够用护身符让时间变慢，而且对于神像的位置、角度、距离都还有一定的要求，最保险的方式就是保证画面中可以看到神像且绿光为射出状态。与护身符相关的解谜，具体过程详见流程部分，如果是战斗场景中有命运女神像，那么不必客气，不停使用，直接敌人完全被消灭。



▲在魔力槽下方的黄色槽即为时间槽，发动后的效果

| 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 护符发动 | AMULET ACTIVATE | L1+R1 | 主角会做出一个举起女神护身符的动作 |

## 金羊毛 GOLDEN FLEECE



虽然有几处解谜需要使用到“金羊毛”，但弹返的技能还是比较适合用于实战的。凡是可以防御的招式都能利用“金羊毛”进行弹返，弹返成功后会有短暂的无敌时间。普通攻击的弹返攻击为震地，具有一定的范围；飞弹系攻击的弹返为发射光球，一般只针对单体；石化光线的弹返需要输入一次QTE，失败时会立即被石化，但成功后会有3级神力“女妖的愤怒”的效果，可将周边敌人全部石化，有这样的机会可别错过。




| 技能名称 | 技能原名 | 操作 | 说明 |
|---|---|---|---|
| 南船归来 | ARGO'S RETURN | L1 | 闪金光时防御成功，类似即时防御 |
| 南船复仇 | ARGO'S REVENGE | L1，□ | 即时防御成功后进行特定的反击 |

# 泰坦难度地狱全程指南

在《战神Ⅱ》中，就算是“GOD难度”其实也只算是对玩家的普通挑战，只要对系统加以熟悉，能够顺利通关的玩家应该比比皆是。而游戏最终的“泰坦难度”最大难点在于敌人的攻击力达到了普通难度5倍的伤害值，而奎托斯攻击力仅剩下75%，所有魂的数量也极具减少。多方因素加起来导致游戏难度陡增。本次我们在保证完整流程攻略的基础上，增加了“泰坦难度”攻略要领，这样一来无论是普通玩家还是上级挑战者都将从本文中获得收益。

## 泰坦难度通用方案

如何打是很重要的，与其同样重要的就是如何提升奎托斯的能力，所以请看我们给出的应对措施。

### 1.红魂的取得

一定要多利用特殊杀敌方法所产生的奖励点数（见表中数据），而奖励点数是不受75%限制的，是多少就得多少，打高连击不如特殊杀敌来得痛快实惠。从表中所示的情况来看，以QTE杀敌的奖励相当于200连击的奖励，算是比较可观了，只是能以QTE杀死的敌人就那么几种，所以5点奖励的杀敌方式将成为积少成多最主力的方向，基本原则就是抓住一切能用抓投的机会。得到金羊毛以及神力“蛇发女妖之首”后，也可尝试反射石化光线以及用石化来解决成群结对的敌人，同样可以取得不少的红魂。




| 特殊杀敌评价 | 杀敌方法解说 | 奖励 |
|---|---|---|
| BRUTAL KILL! | 以○键的特殊动作杀死敌人 | 5 |
| RUTHLESS KILL! | 以QTE多次反应按键终结敌人 | 25 |
| MUTILATION! | 用奥林匹斯之剑切断敌人 | 10 |
| CRUSHED! | 将石化后的敌人打碎 | 15 |
| RUINED! | 空中的敌人被石化后摔碎 | 15 |

还有一个尽量多地取得红魂的方法是尽快取得18颗女妖之眼和18根凤凰羽毛，因为可以得到女妖之眼的宝箱，游戏中总共有33处，而凤凰羽毛是25处，只要能够找齐18个，那么之后的相关宝箱都会变成出大量红魂的宝箱（一般为700～800点），这对于中后期的升级绝对会有不小的帮助。

### 2.升级的选择

在一周目中，可以升级的武器不包括奥林匹斯之剑，任何武器升级时，除了增加新招式外，基础攻击力会增加0.5倍，即升至3级时，攻击力为1级的2倍，只有主武器“雅典娜之刃”可以升至5级，3倍攻击力会相当可观，而且攻击距离上的优势可以说是战斗过程中的生命线，所以其他武器可以完全放弃升级。

至于神力方面，并不存在武器攻击力随等级上升的规律，比如“提丰之灾”的普通射箭，随着等级的上升，攻击力并不会发生改变；而“克洛诺斯之怒”每次升级雷电的攻击力都会上升（对每个敌人造成9/20/38的伤害），但同时魔力消耗也会增加（10/12.5/16.5），从数值上看并没有遵照一定的比例。因此，神力升级的选择上更多的是考虑新增技能的实用度。从这个角度来看，多用于解谜且攻击力不提升的弓箭，以及只要用于辅助攻击的放电都没有优先升级的必要。强烈建议优先升满“蛇发女妖之首”，因为3级神力“女妖的愤怒”（L2+○蓄力）可将较大范围内的敌人瞬间石化，且发动时有短暂无敌时间，这样在对抗一群敌人，特别是大型、灵活以及空中敌人互补配合时会发挥巨大的功效，会让战斗难度大幅下降。石化后推荐使用□△△△把敌人打碎，并能获得一些奖励点数。

### 3.招式的活用

建议玩家更多地去使用投技和QTE，而它们的无敌时间也可在很大程度上缓解了玩家的防御压力。抓住一些普通士兵后，可以按○键进行连续追打、按△键直接杀死敌人或按□键将敌人扔出去。连续追打过程中并不是无敌的，在有多个敌人时最好不要使用；将敌人扔出时是有攻击判定的，而且威力超乎想像，对普通士兵可以一击必杀，但为了多取得红魂，所以在游戏初期最好是在○键后立即按△键，这样可造成“BRUTAL KILL！”，获得奖励点数时也不会波及其他杂兵。

对在地面上不能直接抓投的敌人，浮空技“奥林匹亚升空”（按住△）是个不错的选择，将敌人浮空后可在空中使用投技，那么就不会受地面不可抓投的限制，而且空中投技也有无敌时间，对正下方的敌人同样有大威力的攻击判定。

至于那些地面上不能投及又不会被打浮空的敌人，那就只能利用一些特定的派生连技来对付。雅典娜之刃在1级和2级时没有特别好用的固有技，威力最大的招式是□□□□△，最后一下有画面停顿效果，那一下的范围和威力非常大，攻击力比实用技“普罗米修斯的羽毛”（□□△）的最后一击大2倍左右，异常强劲，升至3级时更是可以用□△△△来使出这一招，速度更快。使用此招注意多用右摇杆滚动，在与对手拉开距离。

# 流程

## 第一章

### 1-1 巨像之战 Part1

由于现在奎托斯还是战神的身份，而且他手中的雅典娜之刃能力全满，所以起初的战斗还算简单。来到外部凉台就与巨像发生第一次战斗。打击巨像手部，注意用右摇杆R3躲避，现在奎托斯装备了神力“波塞东的愤怒”，嫌麻烦的玩家可以尽情利用L2释放神力。将巨像打晕后利用左侧高台上的巨臂成功进行QTE后便结束第一次战斗。

#### 迷你小游戏 Mini Game

来到浴室，先游上来，打破木制屏风会遇到两位香艳女郎。通过这个迷你小游戏，玩家可以进一步熟悉游戏QTE的按键感觉，彻底体会《战神 II》的风情吧。

### 1-2 巨像之战 Part2

从水中爬上来后，开启机关，看到提示后利用链刃摆渡，请注意：长按R键不放可以将摆渡幅度变到最大。这里其实不必刻意收集红魂，因为本章结束时奎托斯的一切能力都将被打回最初形态。从高台跳下就是第二场巨像之战。推荐打法是靠近摆渡点的角落处，巨像只会使用一只手进行攻击，此时算好时间差，利用“连击挥空”可以有效命中巨像的手臂。巨像手收回时有攻击力，可在其手肘一动时就使用翻滚，便可确保安全。BOSS双手震地攻击时，可利用摆渡点跳到场地另一侧，然后再跳回来。反复数次再利用QTE就能通过第二战。

#### Check Point 盖亚之壶

这里除了干掉反抗的士兵后，还可获得一个重要宝物——盖亚之壶。将房间内的老鹰石台推到地面机关上，前方的门开启了。然后按住R＋X键蓄力后将石台踢到前方另一个机关上。奎托斯站在机关上，利用R键翻滚通过后，房间右侧尽头的高台上就有盖亚之壶。石台上的老鹰打破，借助石台跳跃到高台即可取得。



### 1-3 巨像之战 Part4

启动升降机被巨像打落到建筑外部后，经过一路简单战斗又遇到的巨像。插在地面上的“奥林匹斯之剑”和巨像的断手先不用理会，当把巨像打成昏迷状态后再去拔取“奥林匹斯之剑”。第一次去拔它将吸走奎托斯全部的红魂。因为第二次它将破坏奎托斯魔法能力，所以在巨像第二次昏迷之前尽情地用魔法攻击吧。没有了魔力的奎托斯可以利用地面上巨像断手给他再来一击。奎托斯以损失一半体力作为代价，终于拔出了“奥林匹斯之刃”。拔剑后不必靠近BOSS，用“神圣的报偿”(L1+△)远远地发射剑气便可安全地进入巨像的身体。

#### 巨像体内

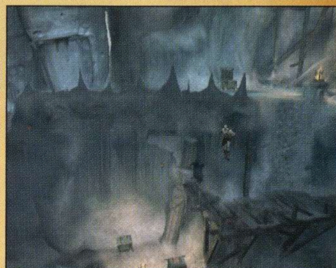
这里的任务就是破坏巨像被赋予了生命的支架系统，共需要破坏4处支架，沿着旋梯一路向上即可一一遇到。除了第一个破坏点外，其他破坏点均需要先砍断上面包裹的铁链。破坏两个支点后，在第三个破坏点后方从网格爬上去可以获得游戏的第一个升级道具【女妖之眼01】。向上的路上会遇到一个机关，扳动它后放下钟摆，跳下后攻击钟摆使得它摆动起来，然后爬上来再次扳动机关，这时钟摆就起到了阻挡光线的作用。顺势爬过按绳索(X键快速移动)，由巨像口部离开。接下来就是与宙斯的对决剧情。




## 第二章

### 2-1 地狱 Hell

在地狱爬上来本是件相当容易的事情，但在泰坦难度一不小心就会被地狱之手扯下去，这就需要多利用○键后的无敌时间。而在泰坦巢穴中，有一些地方需要攀爬，这里建议在天花板上用○键杀敌，所得红魂会增加不少，而崖壁上用○键杀敌如果击中其他敌人会造成敌人即死，那么就无法获得更多的奖励点数了。由地狱爬出来后，在广场上还有一个活着的小跟班，与其对话才能触发剧情。然后驾乘天马进行完空战后来到泰坦的巢穴。现在的任务就是要解救天马。不用急忙离开泰坦巨掌后，方沿断壁下去可得到【女妖之眼02】。上来后用链刃攻击泰坦的一根手指开路，经过一段岩壁战斗后下来穿越洞穴，尽头处破坏铁笼便由铁索滑下去。来到洞穴外居然已是白雪皑皑。战斗完毕从峭壁爬上便遇到了受苦受难的普罗米修斯。对话完毕用链刃击打他后使其掉下，然后顺着旁边的铁链滑落下去后从峭壁爬下去。



### 2-2 奥林匹斯的火种 Fire of Olympus

从峭壁下来道路尽头又可获得【女妖之眼03】，再从峭壁往上爬便进入一个新的洞穴。走进去不久就可以发现栅栏后有一宝箱，里面装着游戏的第一个【凤凰羽毛01】，取得方法是：在利用绳索滑下的中途按R1键回到栅栏前，栅栏就会打开。前方出现了美杜莎，利用R3键滚动可躲避她的石化光线。打破闪光的石柱继续前进吧。

### 2-3 提丰大狱 Typhon's Prison

要经过提丰前的石桥必须看着时机，当他停止吹风时便利用R3键迅速翻滚过去。击打闪烁的石头后再推倒它形成石桥，然后过去根据提示对提丰进行攻击便取得游戏的第一个神力提丰之灾（Typhon's bane），利用该神力攻击提丰，这样便将它的双眼弄瞎。和一小撮敌人战斗完后千万不要离开，该场景处有一缺口可以进入一个圆形场地，在那里将不停出现的杂兵，用○键举起敌人，再用□键将敌人投进火堆里，火势变大后，周围被冰封的宝箱就会解冻。这里可取得宝物【凤凰羽毛02】。然后利用“提丰之灾”神力站到悬崖边缘一阵射击，可以打出悬挂点摆渡过去。返回洞口处，先





不要前进，跳到右下方，这里有一个可以用弓箭射出的悬挂点，飞过去即可得到【女妖之眼04】。接下来就是沿路返回到普罗米修斯受难处。用提丰之灾向普罗米修斯射击吧，帮他摆脱折磨，随后奎托斯获得“泰坦之怒”。得到“泰坦之怒”后也要注意，爆气攻击在“泰坦难度”中效果大减，由于防御力太低，与敌人硬拼就算胜了也只是“惨胜”，损失不会小，所以并不鼓励大家积极使用爆气。遇到拿巨斧的牛头怪时，利用



杂兵丢向它们，会一下子打出○键符号，以免陷入苦战。顺着台阶上去后再用“提丰之灾”射击上方的木条后有绳子放下来。爬上来后这里分别可以获得宝物【女妖之眼05】和【凤凰羽毛03】，注意，跳向铁链时需要从其右侧对准，有一定危险性，但一定是可以爬上去。最后利用横着的铁链爬过去后来到起初泰坦巢穴的铁门前，发动泰坦之怒后将其打破。

### 2-4 回归 The Return

再次进入泰坦巢穴，一路来到天马处，发动泰坦之怒后攻击提丰的五指，让五指同时抬起后天马被拯救出来。驾乘天马再次同敌人进行空战吧。第二次飞马战最后与拿着命运之枪的骑士对决，利用×键的无敌时间撞击骑士就行了，而气流中回避光弹的顺序是固定的，背版即可通过。

## 第三章

### 3-1 拉克西斯神庙 The Temple of Lahkesis

奎托斯首先来到了负责编织生命之线的长度的，命运三女神之一的拉克西斯的地盘上。

从神庙的悬崖爬上来后往左走可发现宝物【凤凰羽毛04】，再经过攀爬和战斗最后来到神庙的庭院内。在这里搜刮一番，罐子和悬挂的骷髅都可以打碎来获得红魂，扛起庭院内一具尸体后来到升降机再扳动机关下去。把尸体放到地面的机关上，奎托斯再扳动另外一个机关门开启后迅速利用翻滚动作通过。干掉地狱看门狗后踢开吊桥，在左侧有一个【女妖之眼06】。然后从右侧裂开的外缘过去便来到新的庭院内。打碎其中一个女神雕像得到一个石台，利用它才能跳到高台上离开这里。最后顺着缺口爬下去。





### 3-2 女妖之声 The Siren's Song

一路屠杀来到女妖的大厅，根据提示屠杀完三个女妖之后便震裂开一扇门。在大厅内一条粗大的铁链，由旁边的铁板登上铁链，后由天花板爬过去打碎细铁链后下来，这里又有一个【女妖之眼07】。

### 3-3 时间的战马 The Steeds of Time

来到游戏最壮阔的场景“时间的战马”处，拉动扳机后顺势由绳索滑行过去。这时奎托斯就遇到了一个人——特修斯（Theseus）。

### Boss Fight 02 特修斯

**■体力值　280/270**

“马夫”特修斯被很多泰坦难度的挑战者评为《战神Ⅱ》最贱BOSS”，最后拿门夹爆他的头算是解了气了，可这家伙无疑是泰坦难度的第一道鸿沟。第一阶段地面战，特修斯的攻击比较单调，枪攻击均可在防御后进行反击，而三连击后有较大机会用一次△键将BOSS打翻在地，此时可以用一套□□□□△给予特修斯重创。地面升起的冰柱对奎托斯一击必杀，远远躲开，并用“连击挥空”等特修斯自投罗网。

第二阶段特修斯上了屋顶，终于显示出其贱人本色。他发出的飞行道具攻击力不高，用翻滚也很容易躲过，但是此时只能以弓箭对其造成伤害，而弓箭升级又不加攻击力，所以不管怎样，都要射56箭才能把他打成QTE状态。然而麻烦就来了，此时全满魔力只能射25箭，之后只能靠杀死从地底召唤出的牛头怪来补充魔力，但每批的两只牛都以QTE杀死，也只能补充射8箭的魔力，至少要杀8只牛，才能补充到足够的魔力，这也就让这场BOSS战变成一场耐力赛。长时间战斗中的重大威胁是攻击力很高的牛，以及时不时出现的一击必杀的冰柱。牛的攻击都可以防御，同时，冰柱出现时，牛就不会使用冲撞，这么一来，只要在冰柱的空档中用“连击挥空战术”，相对来说还是比较安全的。把牛打浮空后用投技也可以，但是如果此时地面刚好升起冰柱，那就万劫不复了。不一会儿玩家将看到奎托斯精彩的“脑袋夹铁门”特技表演。




战斗结束后获得开门的钥匙，从场地右侧爬下去还可以找到【女妖之眼08】。用钥匙开启门，左右两侧都搜刮一番后从高台上的绳索滑行过去。再用钥匙开门，进去后发生剧情并获得新神力“克罗诺斯之怒”。在试验神力密室中魔力是无限的，可以狂放电打出1000以上的连击数，以获取红魂奖励，包括之后两个新神力入手时，也可以连用“克洛诺斯之怒”，而不是使用新神力，这样比较实惠。随后出去，到上面一层，在右侧尽头有一个【凤凰羽毛05】。

### 3-4 解开眼罩 Unlocking The Blinder

顺着拴马的皮带来到“黄”、“绿”、“红”、“蓝”四个扳手处，这个顺序完全对应四匹战马，转动它们就可以解开马匹的眼罩。这里有时间限制，先转动绿色的扳手，然后迅速爬到马头前的机关处按下R1键解开眼罩。顺着马头的台阶下去可获得【女妖之眼09】。接下来转动红色扳手，以同样方式解开另外一马匹的眼罩。依此类推可将全部马匹的眼罩解开。当然，剩下两匹马需要利用妖精身上悬挂点才能过去，有时需要通过跳跃或者等待才能获得悬挂提示。全部解开后来到扳机处开启主机关，按照指令抽打战马，天啊！居然动起来了，太壮观了。

### 3-5 拉克西斯神庙第二部分 The Temple of Lahkesis Part2

走过长长的铁链，来到神庙第二部分。记录点过后经过一段乱石台阶来到神庙峭壁处。这里有两个分支路线，走向下的分支打破石壁就可以找到【凤凰羽毛06】。走向上的分支可以找到【女妖之眼10】。

踢门进入房间后，看见一座命运女神的雕像手捧绿光，比较诡异哦。不用理睬，直接跳到下层。在该场景最后方又可取得【女妖之眼11】和【凤凰羽毛07】。此时搬动机关是无用的，所谓被尸体卡住只是制作人留给玩家的一个陷阱。拖动水池中央的石台后露出一个入口，由此处进去可获得令时间变慢的道具“命运护身符”。游回来后，踩住水池旁的一个机关后升起高台，然后利用时间变慢效果前往右侧的第一根石柱打破墙壁后可以得到宝物【女妖之眼12】。回到上层，踩上地面的机关后女神雕像的双手放下，再次利用时间变慢效果来到雕像手掌上后即可除非剧情。跳下雕像后，左侧可得到【凤凰羽毛08】。



## 3-6 命运的中庭 Destiny's Atrium

打碎女神喋喋不休的头像后，来到神庙外部。道路右侧可以获得【女妖之眼13】。当奎托斯来到中庭的地面时就被巨大女神头像发出的光线封闭了出口。有两场杂兵战值得一提，一是会遁地的鬼魂，好在他们是可以直接用投技来对付的，而且这场战斗可以用时间变慢，打得保守些就行了。至于独眼巨人，还是要积极移动，在远距离使用"连击挥空"，切不可冲动贪多，"冲动是魔鬼"啊！经过激烈战斗后，会看见一个喷射火球的女神头像，现在根本不用理会，以后会再次回到这里再解决。由楼梯爬到上层。



左右两侧都有一个手持盾牌的女神雕像。将左侧雕像直接搬到重要的凹槽就可以放射一条光线。右侧稍微麻烦点，需要将雕像搬到平台上，然后搬动机关后奎托斯也顺势跳上去，待高台升起后再利用腿部最大蓄力将雕像踢到另外一个凹槽，这样就可以完全放射两条光线从而破坏光线屏障。

# 第四章

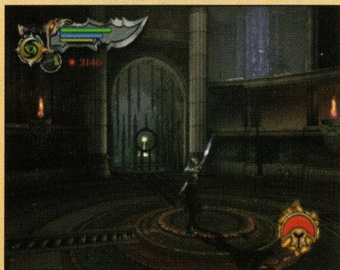
### 4-1 Boss Fight 03 蛮人首领

■体力值　180/？/240/140

老朋友蛮族首领是个皮糙肉厚的家伙，与他的战斗共分为4个阶段。进入第3阶段后如果续关，那么就会从第3阶段一开始复活，但体力并不会恢复。所以前两个阶段最好打得谨慎些，保存实力。第1阶段的马战主要是要小心马的冲撞二连击，威力惊人，如能在马的后方进行攻击，可以一次造成较大伤害，而野蛮人的弓箭攻击力很小，倒是不必太在意。第2阶段段的BOSS没有被攻击的判定，只要用投技杀死他召唤出的老船长（一代里的那个倒霉蛋）等人即可。

第3阶段BOSS会变大，攻击均不能防御，且横向挥动的铁锤很难回避。此时如果已经将链刃升至第3级，那么就可以用□△△□的最后一下攻击BOSS的膝部可令其出现大硬直，未升至3级，也可用5次□的最后一下代替。而最保险的方法是用□攻击两三次就立即向后或向侧面翻滚，再打两下再翻，让自己与BOSS始终保持安全距离，这样可以把BOSS的攻击频率降到最低。第4阶段BOSS的体力比较少，在他放恶灵军团时可用连续给予重创，如觉得恶灵的干扰比较大，就爆气进行攻击，但要注意回避BOSS的锤子攻击，就算爆了气，被打中的话伤害也不小。

## 4-2 欧律阿勒神庙 The Temple of Euryale



现在是无法通过雕刻有蛇发女妖头像的大石门。首先走右侧的道路，在尸体处取得欧律阿勒的钥匙。随后从左侧道路开门进去，走不了多远处的右侧拐角处隐藏着一个【女妖之眼14】。面对双斧小妖与独眼巨人的组合，只要先靠近它们按下○键把小妖怪抓下来后单独痛扁，再对付独眼巨人即可。来到晃动的平台上后，拉开一石台就可以举门离开这里。进入洞穴黑后打击闪烁的石柱会出现摆渡亮点，再次来到户外，爬梯子到高台上从一条青藤上爬过，即可看到【女妖之眼15】。岩浆池对面的高台上出现3个炸弹兵，直接攻击它们下方的石柱子就可以将其打落下来再屠杀之。将中间石柱拆了后由石台跳上去。

来到地板正中间镶嵌机关的房间。踩在机关上后有特殊的角度提示，用弓箭神力射击便可出现白色亮点，上去后获得【女妖之眼16】。扳动房间内机关后，右侧的铁栅栏被放下，破坏其墙壁后发现一具尸体。将尸体扔进右侧的水沟中后他会自动飘到左侧。现在跳过铁栅栏来到左侧捡到尸体后将尸体放到这里的地面机关上。剩下就是奎托斯站在正中间的机关后利用滚动迅速通过面对的铁栅栏。

## 4-3 被遗忘的河 River of The Forgotten

扳动机关，让漂浮平台靠得够近才能跳过去。规则很简单，当敌人出现阻挠时最好用○键举起敌人，再用□键将敌人扔出去。上岸后将和守口子的石牛交战。战胜后利用链刃捣毁其身后的枯木前进。由青藤爬过来，举起一扇门后发现一座放射绿光的命运女神雕像。利用雕像发动时间变慢效果后就能通过这一区域。来到石化光线处和敌人一阵混战后击破尽头的木头栅栏通过即可，不过后来奎托斯将会返回这里取得重要道具。跳到石台后击破正中间女神雕像，将其背后的石板推下去。下去后此处就会有两个可以任意移动的石台。将两个石台都移动到摇摇欲坠的建筑上，推倒后



头造成建筑彻底向前方倾斜的效果后画面就会出现闪烁提示。这时奎托斯可以利用蛮力将整个建筑推入岩浆池中。爬到墙壁上，中途打碎枯木就能顺利通过。前方地面上躺着一个奄奄一息的斯巴达士兵，与他对话完毕后，士兵变成为了一个道具。扛着士兵扔到前方的传送带上后破坏齿轮，将齿轮打碎后就可以进行Boss战了。不过前方不远处还可获得【凤凰羽毛09】。

### Boss Fight 04 三头地狱犬

■体力值　600

与之前的地狱犬不同，毕竟是Boss级角色，这头地狱犬攻击方式多样。除了它喷火球的招式不能防御外，其他招式都可以防御。地狱犬最厉害的招式应该是它前爪的两下攻击，伤害比较大。所以对付它需要勤恳地利用R3进行翻滚。然后保持远距离后利用链刃打出强力组合技巧。比如：□、□、△以及△、△、△（3级）意图就是将最强的最后一击落在这头贱狗身上。地狱犬有两阶段，当受到一定攻击后第二阶段的它进攻更为疯狂。（注意：战斗场景内有一个扳手，可使女神头像吐出火球，不过这个机关在这里的目的并非为了帮助奎托斯。）

其实这个吐火球的女神头像是给玩家练习新道具金羊毛弹反敌人攻击的训练器材。弹反成功后门被击破了。

### Check Point 女妖之壶

现在奎托斯有了金羊毛，等于是如虎添翼。利用金羊毛的超级反射，现在奎托斯可以去的地方有两个，其一就是那个非常醒目的雕刻有蛇发女妖头像的大石门。其二就是之前有着一排石化光线的传送带，那里蕴藏着众多宝贝哦。从破碎的石头门出来后原路返回，路上当初滚动的机械齿轮已经停止转动，这时将它击碎在里面可以得到【女妖之眼17】。为了到达传送带处，奎托斯必须绕一个大圈子，想从岩浆池水的屋顶跳过去是不可能的。老老实实的从雕刻有蛇妖头像大石门左

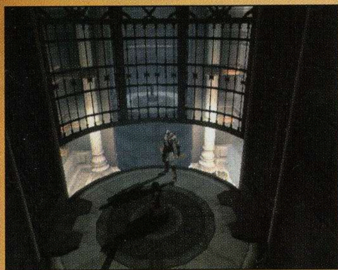


侧的道路前进吧。来到传送带后利用反射击破3道石化光线可以获得【女妖之眼18】、【凤凰羽毛10】以及珍贵物品【女妖之壶】。就此全部18颗女妖之眼收集完毕，Yeah！





## 4-4 干掉欧律阿勒 Euryale's Defeat



现在就朝着本章Boss——蛇发女妖欧律阿勒进发吧。击破雕刻有蛇发女妖头像的大石门后，一路屠杀来到一对升降机。一个怯懦的斯巴达士兵拿走了对面升降机的扳手。解决的方法其实很简单，只要奎托斯推动升降机下去的时候不推到底部，刚好容得自己出去就可以解决无扳手的问题。从升降机下来，这里蕴藏着2个宝物。升降机下方的小洞内有宝箱，原本是【女妖之眼】，但因为收集工作已经完成，所以这里变成了红魂。此处打破墙壁可获得【凤凰羽毛11】，随后直接跳到对面的升降机然后顺着往上跳就可以了。通过天花板爬过一排排滚动的齿轮后下来，又遇到一个小谜题。这里奎托斯必须在扳动机关后迅速地进入通道连续地、最快速地开启两个机关方能通过。



### Boss Fight 05 欧律阿勒

■体力值 200/180/180

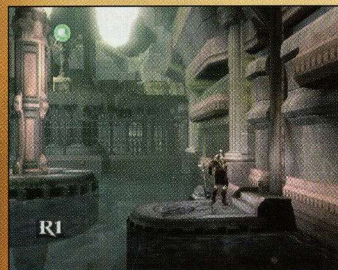
肥美杜莎是泰坦难度中比较容易对付的一个BOSS。首先是玩家的体力已经比较高了，可以承受多次攻击，其次，BOSS的石化光线可以反弹，大部分攻击都可以防御。第一阶段可靠近BOSS，这样反弹她的石化光线才能对其造成伤害，抓紧时机攻击BOSS，只要BOSS一有动作就马上防御，大可不必使用威力很小的金羊毛反击。蛇尾二连击的第二下不能防御，滚动回避即可。

第二阶段BOSS会爬上柱子，奎托斯依然可以贴近BOSS进行攻击。蛇尾攻击的两次判定都可以防御，石化光线不必躲，被石化后有足够的时间挣脱，肥蛇从柱子上跳下来时，玩家只要不站在场地中间，用二段跳便可回避。

在把BOSS从柱子上打下两次后，她会进入第三阶段。BOSS的攻击频率更高，并增加了一招不能防御的肥掌乱拍，石化光线也变成了比较难弹返的石化弹。但与第一阶段相比，特点基本相同，因此，除了在远距离回避肥掌攻击外，其他的注意点与第一阶段相同。

## 4-5 超级跳跃 Making The Jumps

干掉欧律阿勒场地内的全部敌人，一扇门被开启了。通过它奎托斯来到了一片水池区域。这里一共要升起底座为白、黄、红、青绿为底座的4根可供搭渡的柱子。首先跳到对面的小台上，开启机关，水下的门打开了，这时启动时间变慢系统后迅速游水过去，再开启一个机关，这样这扇门将被永久开启了。来到黄色底座柱子所在水池，升起柱子同时，在下方扳动水底的机关有两扇门同时开启，




这时迅速游过去后来到红色底座柱子的水池。同样升起石柱，然后利用水底冲刺击破一道石栅栏门后，奎托斯来到了青绿水池区域，旁边小石台上的机关开启的是奎托斯需要进入的通道大门。跳到石柱对面的房间内，来到右侧会发现一根断了的石柱，这是本场景最后一个石柱。在这里奎托斯要和新敌人角斗士战斗几场。

关键时刻到了，当升起断裂的石柱到顶端后需要立刻启动时间变慢，奎托斯利用翻滚快速爬楼梯上去后，时间变慢效果差不多刚刚结束，上方又会有一座女神雕像让奎托斯发动第二次时间变慢效果。这时就开始按R1键进行连锁摆渡跳跃。跳跃成功的要点其一就是行动一定要迅速，石柱一旦落下就宣告这次跳跃失败了。其二就是要习惯用二段跳争取时间，确保游戏画面出现R1按键提示。所以玩家可能要稍微练习一下。跳跃成功后扳动走道尽头的开关，奎托斯将来到向上移动的“杀狗足球场”进行一次特别训练。经过3次压力训练后，等到小门有足够的空间迅速翻滚过去即可。走过木头架子，尽头有一根不起眼的绳索，不要以为它是普通场景，由该绳索上去后可以获得【凤凰羽毛12】



# 第五章

## 5-1 阿特洛波斯的殿堂 The Hall Of Atropos

干掉挡路的石牛后，奎托斯经过洞穴的一段路途后由楼梯又回到了3－6命运的中庭。

### Check Piont 盖亚的宝箱 01

还记得与蛮人首领遭遇之前，游戏刻意给了个镜头，细心的玩家一定会看到远处有两个宝箱吧。只是当时因为触发剧情根本无法前往那里去取得。如今奎托斯再次来到命运的中庭，况且宝箱离得很近，赶紧去拿“奖金”吧。



得到宝箱返回，这时就可以用金羊毛的反射破坏吐火球的头像了。经过一番战斗，奎托斯来到了另外一座两眼发光的命运女神头像场地，原来这里是命运三女神之一的，命运之线切割者阿特洛波斯的地盘。记录点左侧有个门，先从这里进去吧。进入殿堂内，这里会出现一个召唤者，将其和他召唤出来的怪物们干掉后需要进行一个解谜。为了形成一个台阶到达高处的入口，所以奎托斯必须先用大殿内的升降机把一座雕像升到最顶端，然后再以最快速度将事先放好在底下的另外一座雕像推到升降机下方，这样正好卡住升降机形成台阶。上去后爬过长长的楼梯，奎托斯来到了殿堂外部。前方是断裂的桥梁，但右侧有楼梯可以下去。来到房间内结束战斗后，有一款石台可以推下去。现在奎托斯又来到了中庭。将石台推到半截楼梯的下方，通过石台再跳到楼梯上，奎托斯便可以来到上层。现在要完成的任务就是再次解除女神头像的光线封锁。仔细搜索上层左侧的区域，会发现一座女神雕像，下方的石座可以打碎。不过提示缺少盾牌。将女神雕像踢到楼下先放着，今后有用。来到右侧则可以找到【凤凰羽毛13】。右侧有一个门，举起它后奎托斯可以再次进入到殿堂内。



## 5-2 造物边缘 The The Edge of Creation

来到阿特洛波斯的殿堂的外部后，经过链刃的摆渡，来到一次树根盘踞的节点上。站在该节点机关上后树根开始伸展出来。只要不站在节点机关上，仅够奎托斯单程前进一次的机会。但可以看到前方孤立的高台，这个相当于是一个中转平台，下方有个宝箱，那里可以取得【凤凰羽毛14】。当拿到宝物后，奎托斯必须以最快速度（按住R3键进行连续翻滚）返回到最初的平台上。然后利用身边的女神雕像发动时间变慢系统，从中转平台到达下一个平台。依此类推，最后玩家就是利用时间变慢系统从伸展的树根再次回到殿堂建筑内部。



## Boss Fight 06 珀尔修斯

**■体力值** 150/150/150/60

进入殿堂后开启一扇大门，就要和宙斯众多儿子之一的珀尔修斯战斗。这位希腊传说中杀死美杜莎的英雄，在游戏中看起来更像是一个有严重心理疾病的人。与帕尔修斯的战斗分为四个阶段，虽说有些烦人，但难度倒还不是特别恶心，至少不像马夫那么贱。第一个隐身阶段相对麻烦一些，所有神力对BOSS无效，好在他的全部攻击都可以正常防御。所以基本战术就是在远处用“连击挥空”，只要一看到水有波动，听到脚步声就防御或回避。注意珀尔修斯第一次出〇键符号，有效时间很短，所以在挥空出完最后一击后请选择防御，而不是翻滚脱离，以免错失机会。

之后的三个阶段，BOSS会用命运之盾闪花奎托斯的眼睛，连摇左摇杆即可挣脱，对峙时间长的话，可能比较费摇杆。如果金羊毛使用熟练，那么可以尝试反弹帕尔修斯的飞弹攻击，以免BOSS的攻击中断“连击挥空”。最后一阶段，帕尔修斯虽然很力很少，但是他很会防御，只需不断将其逼至场地边缘，便能将其消灭。





## 5-3 凹地交叉口
### The Crossing of the Lowlands

从山间小路一路走来，奎托斯会发现一个压力平台后方有众多宝物，可惜现在无法过去。先继续往前走，来到一处断桥从旁边的墙壁攀爬上去后开动机关，下方平台的铁栅栏门打开了。再来到底部可以获得新武器命运之枪（SPEAR OF DESTINY）。打倒敌人后发现该平台上有一座命运女神雕像。

### Check Piont 奥林匹斯之壶

将这个雕像移动到先前有两个宝箱的位置，来到图片显示的位置后发动时间变慢效果后迅速来到最初的压力平台就可以通过了。在此处的房间内，奎托斯可获得珍贵宝物奥林匹斯之壶以及【凤凰羽毛15】。



然后再将雕像原路推回到刚才的平台上，利用平台上的轮盘将雕像旋转180度，使其能够面部朝外。这样当奎托斯来到前后晃动的断桥上时，当断桥保持平衡后再次启动时间变慢系统就能安全地跳到对面的断桥上。经过一阵跨世纪的大跳跃，再通过一个长长的山洞，奎托斯终于可以远远地遥望屹立在他面前的命运三女神圣殿。当奎托斯走到断桥尽头时便发生剧情。同猥琐的伊卡洛斯一阵拳脚后，奎托斯夺走了伊卡洛斯的翅膀，但自己也跌到了擎天神阿特拉斯的身体上。





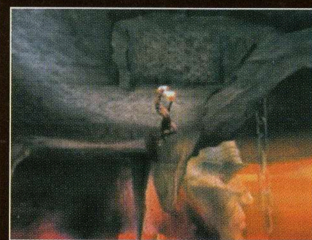
# 第六章 阿特拉斯
## Atlas

来到这里主要就是考验奎托斯的跳跃技巧。值得注意的是利用伊卡洛斯之翼长距离滑行是按×跳跃起来后再长按×键直到降落。跳过一连串空中悬挂的铁链平台后来到阿特拉斯体内。不久可以看得有一块骨节，将其拉出来当做平台可以跳到左侧的隐藏高处获得【凤凰羽毛16】。然后还是利用这块骨节，奎托斯用托动的方式让自己身体先进入洞口，这样可把骨节一半托进去作为平台再次利用。在与石牛的战斗中当地面被岩浆淹没时需要跳到对面墙壁上进行躲避。打倒石牛后利用残留的一块石头当做高台，推到边缘后踩着石头跳过去。这时画面左侧的小平台上可以获得【凤凰羽毛17】。

打击靠近记录点旁的触手后会流出一块浮石，踩到浮石上后再破坏一个触手后顺流而下跳到到对面的虫洞区域。虫洞区域会不断飞出虫子，所以需要将全部巢穴破坏后才好安心赶路。

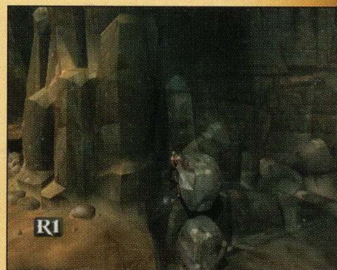
### Check Piont 普罗米修斯之壶

由虫洞出来爬上天花板，请各位不要走的太匆忙，打破这里的一个石柱，由出现的洞口上去可以得到游戏中重要的宝物普罗米修斯之壶。



一路攀爬到又回到了可以看见记录点的血池场景。击打天花板上的两根锋利的石柱后可以导致地面器官产生上升气流。由此处可帮助奎托斯飞向阿特拉斯躯体外部。

跳过几个被铁链悬挂的平台后，需要奎托斯启动扳机将一个大平台上升到一定高度才能跳过去。这里最好将全部敌人干掉后再启动扳机，不然干扰会很大。通过铁链滑翔过去后，奎托斯来到了阿特拉斯巨大的右手上。又是一路攀爬后会来到有两块黑色石头的地方。利用这里的一个斜坡可以将两块石头叠起来，这样就能将一块石头运送上高台给奎托斯提供跳跃的道具。最后就是躲避落石的攀爬游戏。其实这里并不很难，石头的下来很有规律，左一块右一块，奎托斯只要掌握好提前量进行躲避就比较轻松了。注意，进行左右换边跳跃时按键只需要准确就可以了，不用高频率快速按键。发生剧情后，奎托斯获得了新神力“阿特拉斯地震”。



# 第七章

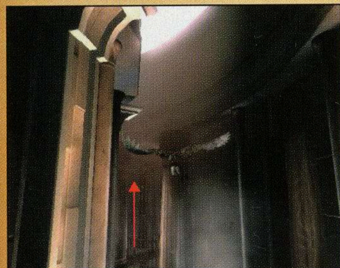
## 7-1 命运女神宫殿
### The Palace of The Fates

扳动宫殿广场台阶下方的机关敌人便出现了。命运女神宫殿大门前就是一场恶战，大中小三种敌人齐集，召唤独眼巨人的小矮子和会出火球的士兵虽然可以直接用〇键投，但都不能一次杀死，所以可以把敌人浮空，然后在地面按〇键来个“放风筝”，甩动的敌人也是有攻击判定的。当然，“女妖之怒”依然是本场战斗中值得依赖的攻击手段。最好魔力能够留一些以备后用。完成激烈的战斗后单方向旋转把手直到出现门。宫殿内的钉板阵在此难度下凶险万分，如果能够使用神力来对付空中的敌人，那么场面不至于太难看。钉子的伤害力很高，虽然撕碎敌人的攻击动作以及金羊毛反射飞弹均有无敌时间，但动作结束时会很不保险，所以移动还是要积极



一些。其实这里只需要当巨大石块露出来的时候将其整个拖出来，机关便会因为被卡住而停止转动。这个场景内可以从尸体身上捡到一个重要道具扳手。然后进入主通道后朝后左侧前进。来到宫殿外部，这里的机关比较多，其实它们暂时都不会用上。从楼梯爬上去使用扳手可将左下方一排火焰熄灭一段时间，这时候用时间变慢效果赶紧飞过去，在火焰喷射器旁边的小空间内可获得【凤凰羽毛18】。到此全部18根凤凰羽毛全部收集完毕。

## 7-2 东侧大礼堂 The East Auditorium



来到东大礼堂走廊的尽头后扳动开关，高耸的铁栅栏门被放下，这时奎托斯需要利用连续2个翻滚接2段跳直接跳到气流上，升腾到高处从铁栅栏门最后的空隙穿过去。这时房间内的木头架子上挂着一块破石头，把架子打碎后石头落地。推动石头直到走廊尽头的房间，那里有位群众翻译正在祈祷。用石头压住地面的机关，抱起翻译出门。因为翻译在泰坦难度中极为脆弱，一路上会出现许多敌人，奎托斯要保证翻译的生命安全直到战斗结束要合理分配魔力。第一批狗加士兵很好对付，不必用神力，但是要注意别把狗踢到"读书人"身上，要不然他的血槽一下子就会掉半管。第二批有拿着枪的十分灵活的敌人，被他牵制住了，翻译会瞬间被一些杂兵砍死，所以这里建议用两次"女妖之怒"。此后先原路返回，从大厅外的箱子里取得蓝魂，然后再把翻译扛入大厅。第三批敌人出现后，要优先消灭会隐身的法师，他们会不断召唤杂兵，只是这里敌人实在太多，很容易顾此失彼，而此时3级的"阿特拉斯地震"就能派上大用场。而两边夹过来的钉板处建议保存实力，不用神力，而是用投技后按□的方法把敌人甩出去，可以对周边杂兵一击必杀。逼迫翻译读出解放火凤凰的咒文后命运三女神之一的拉克西斯出现。剧情后奎托斯获得公羊钥匙。带着钥匙返回到宫殿外部去开门。开门后立刻会遇到一个机关，这里必须在限定时间内干掉所有敌人，建议使用神力"阿特拉斯地震"，效率比较高。



## 7-3 众神的花园 The Garden of The Gods

来到"众神的花园"奎托斯参观一番后击破墙壁离开。这里并不是利用飞行，而是贴着墙壁边缘缓慢移动过去。接下来需要奎托斯将出现的女妖打成昏厥状态，然后扳动机关点火后将女妖烧死以祭奠命运女神。这里共需要成功烧死3个女妖才能开启悬挂计量表的石门。通过血水池后来到一间被冰封的房间。由于房间被冰封了，所以需要用热能来化解。从一处墙壁爬到天花板上后逐个破坏上面的冰柱，太阳光线就会照射进来，提示画面说明了重要光线的位置。跳到火凤凰雕像处扳动后面的机关可以让火凤凰喷射出火焰熔化正面门上的冰。这时露出一架反射镜，将反射镜移动到图片所在的位置，然后扳动上层的三个扳机调整图案，使得反射镜射出的光线对应一个反射镜。这样太阳光线便熔化了冰封的火凤凰雕像。接下来就是转动火凤凰雕像熔化房间内所有被冰封的门，搜刮完所有物品后举起门离开此处。进入新的房间，发现已经被虫的巢穴占领，捣毁全部巢穴扳动机关后出现悬挂亮点，用链刃挂住离开。上来后犹如来到一个竞技场中。与三头犬和会长大的小犬的战斗如果不能速战速决，会让人郁闷不已，所以这里推荐使用需要大量魔力保证的石化战术。恶战结束后爬梯子上去。



## 7-4 西侧大礼堂 The West Auditorium

来到西侧大礼堂外部，奎托斯同样需要找翻译读出解放火凤凰的咒文。可是这翻译居然要自尽。拉起开关打开大门，然后将雕像推到门下方，虽然这次可怜的翻译是跳下去了，但是可以通过外面波动的大门使得时光倒流，落下的大门被雕像卡住后玩家发动时间变慢效果后迅速跑到跳楼的翻译身边可以将他抱住。

**Check Piont 盖亚的宝箱 02**

当大门被卡住后，奎托斯第一次可以选择依然不救翻译，而是快速跑回命运女神像最初的位置(有时空波纹的地方)，这时就可以看到一个隐藏的盖亚宝箱，打开后体力槽增长一级。



抓住跳楼的翻译后逼迫其读书，剧情后去门那里取得战士头颅钥匙并开启大门。这里需要借助机关开启上升的气流飞到天花板上。方法是拉动下方的扳手后飞到上方高台拉动另外一个扳手，然后再回到下面再次拉动扳手使得两股气流汇合，这样就有足够的气流推动奎托斯到天花板上。由天花板下来，乘升降机下去后终于来到了最初的宫殿外部。将战士头颅钥匙插入3狗头大门就可以进去了。

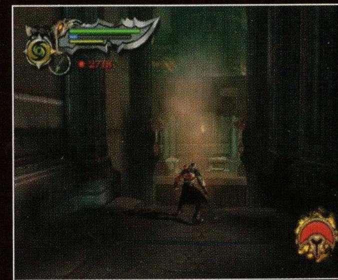
## 7-5 进入地下 Entrance to The Underground

现在奎托斯要手拉升降机链条向下行进，不过这里上有机关，下有骷髅阻挠，所以奎托斯要用强力攻击迅速完成动作。建议将"克洛诺斯之怒"升到2级，这样就足够抑制骷髅兵的干扰了。下来后攀爬的绳索又被敌兵，现在只有将它们全部屠杀掉了。战斗完毕后飞下来由墙壁爬过去即可。

**Check Piont 盖亚的宝箱 03**

下到平台，面对旋转荆棘的圆柱奎托斯举起手中弓箭进行射击就能破坏它下半部分。这里有本游戏最后一个盖亚的宝箱，打开后魔力槽增长一级。

取得盖亚宝箱上来，需要持续滑行通过，这里有持续上升的气流，不用担心会掉下去，主要是控制好方向。



## 7-6 凤凰间 The Phonenix Chamber

一进入凤凰间，就可以看见一个大罐子，到这里的目的就是把大罐子运送到岩浆中释放里面的火凤凰。向左侧前进，拉动机关后先取得士兵身上北提丰的蓝钻石(Hall of Boreas)，打破左侧一排石条发现女神雕像。发动时间变慢效果后扳动士兵旁边的机关，后面的门开启了，然后再发动时间变慢赶紧跑过去。来到一间拥有火凤凰造型的房间，一阵阵火焰阻挡了奎托斯的去路。好在入口处有一座雕像，奎托斯可以把雕像作为掩体推动它前进。排除一切干扰，把雕像推到中间的扳手处，拉下扳手后阻挡雕像的突出地板被放下，这下



就能将雕像推到左侧地面的机关上，让前方的铁门开启了，奎托斯必须抓紧时间站在右侧的机关上利用出现的摆渡亮点通过此门。因为场地中补给的宝箱还不少，不想劳神费力的话，就用石化战术解决他们吧。开门后将大罐子推下去直到中间的凹槽处，再去扳动前方岩浆处的机关，大罐子将被吊起来，火凤凰终于被释放出来。

## 7-7 释放火凤凰 Releasing the Phoenix

顺着气流飞到悬梯第二层，走到尽头拉动扳手上去，调查正后方浮雕可以使用北提丰的蓝钻石。进门后爬左侧铁链去二层凉台，吹动号角，巨大的气流帮助凤凰摆脱了束缚。根据镜头提示，跳跃2个巨大的底座来到左侧的二层的房间。进去后拉动房间内的扳手，会升起一个平台，由墙壁登上天花板后破坏两处铁链，这时会出现一个可移动的平台。现在下来再次扳动机关放下平台，将可移动的平台放在高台边缘，当再次扳动机关时上升的平台将被卡住。奎托斯跳上平台后拉动移动平台后底下的平台又可以继续上升。打碎前方门上的铁链就可以通过这个区域了。开动外面的扳手，宫殿外部两座雕像的底座被升了起来。经过和斯巴达副官的战斗后就要开始Boss战了。

### Boss Fight 07 北海巨妖斯库拉 Scylla

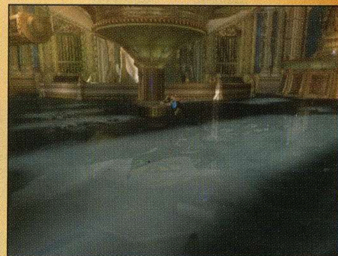
■体力值 手各100/头50

如果有足够的红魂，那么就把链刃升满吧，接下来的战斗如果攻击力高一些，那么可以避免消耗过多的时间。由于战斗正式开始时，奎托斯的体力和魔力会全满，所以之前与斯巴达副官的战斗狂放地震就行了。而与巨妖的战斗也非常程式化。先贴近BOSS的左侧触手放个地震，然后打几下，出现魂后就立即把副官搬过去压住机关，利用气流浮上，用L1+○键攻击BOSS头部。等BOSS放下后肢，爬上去将其切断即可。重复以上步骤一次，就要小心BOSS的触手乱拍，因为有连续的攻击判定，可能造成一击必杀。还是先用一次地震，再趁间隙攻击两侧触手即可。

# 第八章

## 8-1 命运神殿 The Temple of the Fates

来到神殿第一件事就是打破女神头像光线照射在钟摆上的反射点，这时画面恢复了正常。女神头像两侧分别是雕刻有宙斯与克洛诺斯头像的两口大钟。先来到克洛诺斯头像的大钟前让它响起来，然后利用发动时间变慢效果，寻找跳到钟摆处操纵钟摆敲击宙斯头像大钟，成功后由于两口大钟的共振造成女神头像的破裂。来到钟摆下方扳动机关使得下面的横条与缺口方向吻合，然后在水下开启扳手，横条与缺口顺利重合在一起，这时就能旋转钟摆的方向面对破裂的女神头像，这么一敲道路就出现了。



### Boss Fight 08 决战两女神

**Part 1 拉克西斯 ■体力值 650/200**

来到拉克西斯的王座，听了一通废话后开始屠杀。拉克西斯的三连击可以防御，用金羊毛反击的话没什么威力，所以可以选择远离BOSS，诱使她发射光弹，弹返后可以令其倒在地上，这段时间足够用□△△△重创BOSS。当地面被雷电笼罩时，只需在两个摆渡点跳来跳去，就不会有什么危险。由于弹返的时机要求并不高，与拉克西斯的第一战完全可以无伤通过。

**Part 2 阿特罗波斯 ■体力值 400**

在巨剑上的战斗异常轻松，阿特罗波斯发出的光球可以用对杂兵的投技无敌时间来回避，而且因为BOSS的体力不低，所以也不必费神用弓箭去射她，等她靠近，想把剑打断的时候，就用杂兵扔她。因为泰坦难度中投掷敌人时的威力很大，所以没几下就可以让阿特罗波斯头上冒圈。

**Part 3 女神两姐妹 拉克西斯 ■体力值 150/150/125 阿特罗波斯 ■体力值 80/80**

对阵两个命运女神时，相对来说第一阶段会困难一些，而且建议第一阶段保存好魔力。拉克西斯多了从天而降的范围攻击，在翻滚躲开后，也会成为攻击拉克西斯的机会，其他攻击方案与第一战时基本相同。而阿特罗波斯会在镜中探出头来以发光球和放激光的方式进行干扰，光球射得不是很准，而且也可以反弹；激光的厉害之处是可以让神力的无敌时间失效，但用二段跳就可以躲过。只要撑过第一阶段，也就是用时间变慢把一块镜子打碎，第二阶段会容易很多，因为阿特罗波斯只会从另一块镜子中出现，这样一来玩家玩家不必在场地两头奔走，利用连击最后一下的大范围判定，就能把阿特罗波斯赶回镜子里，少了她的干扰，战斗会轻松很多。左右两块镜子都打碎后，拉克西斯会在中间的镜子前停住不动，此时她放出的冲击波也可以令神力的无敌时间失效，因此在躲过一波攻击之后，就立即跳进BOSS身后，这样冲击波就没有用武之地了，BOSS又不会动，放几次地震就能打出圈了。

## 8-3 纺织间 The Loom Chamber

现在奎托斯就去找最后一个命运女神——克洛索。由柱子向上爬过天花板，打破右侧的门后环形通道处的激战绝对是泰坦难度中最后的难点！如不掌握方法，那只会越打越绝望。此战的关键在于运用时开时关的结界阻隔部分敌人，这样一是避免被包夹，二是离结界中距离使用□△△△，最后一下依然可以命中敌人。另外，如果能够合理分配魔力，那么胜算会更大一些。第一批敌人中，用两次"女妖之怒"解决角斗士；第二批用投掷杂兵的方法可以不必使用神力；第三批是美杜莎和女妖的组合，弹返石化光线可以把女妖们干掉，但美杜莎的石化时间太短，只能慢慢与之周旋，可适当用两次地震，但最好是所有美杜莎都用QTE杀死，以补充部分魔力；接下来的一群杂兵中没有可直接投掷的敌人，用一个地震就能解决；之后像猴子一样灵活的枪兵和牛头怪的组合不易对付，可用一次"女妖之怒"解决两个枪兵，再利用结界封锁战术，干掉其他枪兵，牛头怪行动缓慢，用"连击挥空"即可解决；变色宝箱取蓝色，最后的杂兵加独眼巨人用石化干掉巨人，剩下的杂兵就不足为惧了。

来到女神雕像把守的大门，先打击雕像的右手，等她手部抬起后按键打开大门横条的固定铁钩，然后再打击她的左手，后开启大门来到克洛索的纺织间。

在第一层，来到左侧，攻击其小手可以打麻痹一段时间，后扳动机关再跳到高台上，由天花板爬到右侧去把绑在门上的尸体打掉后由此处爬上第二层。

第二层机关众多。首先扳动地面被尖刺半包围的机关后地面出现一个夹口，将附近小手打麻痹后再用该机关将其夹住。往右走又遇到一只贱手，将其打麻痹后快速从旁边的绳子爬到高处的平台开动机关后落下一个铡刀将手固定住。（注意：爬绳子时不需要爬太高就能跳到平台上以争取时间）将第三只手打麻痹后托动边缘的纺织装置一直来到另外一个小铡刀下方，这时该机械组合出一个完整的铡刀，画面还会给出特写提示。将该装置推到第三只小手下方，把手打麻痹后会自动将其固定住。有刚刚落下的铡刀绳子提到平台上开机关就来到第三层。

### Boss Fight 09 克洛索

■体力值 500

来到这里左右两侧各有一个可以扳动的机关，这主要是运尸体上来，被克洛索打碎后变成大量的绿魂补血用的。而还有两座女神雕像就是方便奎托斯发动时间变慢效果。其实Boss克洛索就是提供给玩家蹂躏的特殊战斗。关键是来到右侧的机关，扳动后发现被尸体卡住了，从墙壁上爬过去打碎尸体。（注意：注意这里操作有点问题，需要用△+方向）这样机关可以被移动了，移动机关到右侧第二格的位置，再来到Boss正面对的地方扳动机关就能将底部的大铡刀升上来。面对这个大铡刀根据画面提示就能上演杀猪表演。



# 第九章 决战宙斯



**Boss Fight 10** 宙斯

**■体力值** 400/375/400

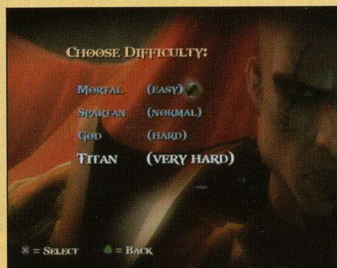
与宙斯的最终决战分三个阶段。第一阶段巨大化的宙斯可无视其攻击，接近女妖用地震打出圈，折断几个女妖就可以让宙斯进入第二阶段。第二形态和第三阶段中，当奎托斯手持神剑时，可先将“克洛诺斯之怒”升满，然后在宙斯用三连击之后放电，趁其硬直，以△键连续攻击，可造成较大伤害。宙斯放出的电光弹可以弹返，命中宙斯后向侧面翻滚回避其冲拳。这部分的战斗不要把魔力耗完，而当BOSS抢回神剑后，攻击的威胁性反而下降了，“连击挥空”依然是不二的战术。再次抢过BOSS手中的剑后，只要还有一半左右的魔力，那么之前的放电连砍打法还是可以发挥很大的功效。坚持过这个回合，基本上就完成了通关的是使命，当宙斯身上出现红色光球时，爆气后打三五下就打破了，之后就是QTE表演，泰坦难度的挑战也就此画上了句号。

# 全隐藏要素

《战神Ⅱ》的隐藏要素相当丰富，在强调了爽快的同时，也保证了动作游戏应有的挑战性。以下是全部隐藏的开启方法。要特别注意的是，本作中“二周目”的概念与一般RPG游戏中所说的二周目有一定的区别。

## 难度设置

在难度设置方面，《战神Ⅱ》共有4种难度可供选择，游戏初期即可选择MORTAL（凡人=简单）、SPARTAN（斯巴达=普通）和GOD（神=困难）3种难度。选任意难度通关后，即可选择TITAN（泰坦=超难）难度。在各难度下，角色的基础数值会各有不同，下表中的攻击力表示玩家对敌人造成的伤害情况，防御力为敌人对玩家造成的伤害，即TITAN难度的伤害值为SPATAN难度的5倍；而绿魂、蓝魂、黄魂表示取得这些魂时的回复量；红魂表示经验值的取得量；怒气表示发动“泰坦之怒”时怒气的消耗速度；魔力指使用神力时魔力的消耗速度。首次通关后，在“财宝模式”（TREASURES）中便可以观看所有的剧情动画，并开启“泰坦的挑战”（CHALLENGE OF THE TITANS）模式，关于挑战模式的内容会在下面单独进行详细的说明。




各难度基础能力对比表

| 难度等级 | 攻击力 | 防御力 | 绿魂 | 蓝魂 | 黄魂 | 红魂 | 怒气 | 魔力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MORTAL | 200% | 200% | 150% | 150% | 150% | 200% | 75% | 75% |
| SPARTAN | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| GOD | 100% | 40% | 75% | 75% | 75% | 100% | 100% | 100% |
| TITAN | 75% | 20% | 25% | 25% | 25% | 75% | 100% | 100% |

## 六大神壶

在游戏中一共可以取得6件隐藏秘宝，其中4个是在基本流程中找到的，另外2个是在挑战模式中取得的。

前4个神壶取得位置比较隐秘，具体位置和取得方法请参看流程攻略部分。与效果不太直接的隐藏服装相比，神壶可谓是实行爽快大屠杀的神兵利器，因此请尽量在各难度一周目时就取得。但由于部分神壶的效果过于强大，所以是无法在一周目使用的，只能在已通关难度的“二周目”以及“命运斗技场”中使用。使用方法是在游戏中按START键打开菜单，按一次L1键进入STATUS画面，便可随时对已经取得的神壶进行效果的开关设定。相比之下，盖亚之壶、命运女神之壶的效果实用度不高；女妖之壶是杂兵的克星；至于奥林匹斯之壶和普罗米修斯之壶基本属于“金手指”的范畴，完全破坏了平衡性；比较有意思的波塞冬之壶，开启后神力“克罗诺斯的愤怒”就会被前作中的最强神力“波塞冬的愤怒”所替代，发动时可别忘记连按○键加大神力的范围哦。

| 神壶名称 | 神壶原名 | 开启后的效果 | 取得方法 |
|---|---|---|---|
| 盖亚之壶 | URN OF GAIA | 红魂10倍 | 详见流程攻略 |
| 女妖之壶 | URN OF THE GORGONS | 普通攻击带石化效果 | 详见流程攻略 |
| 奥林匹斯之壶 | URN OF OLYMPUS | 魔力无限 | 详见流程攻略 |
| 普罗米修斯之壶 | URN OF PROMETHEUS | 怒气无限 | 详见流程攻略 |
| 命运女神之壶 | URN OF THE FATES | 连击有效时间延长3秒 | 挑战模式总评为MORTAL |
| 波塞冬之壶 | URN OF POSEIDON | 可使用神力“波塞冬的愤怒” | 挑战模式总评为SPARTAN |

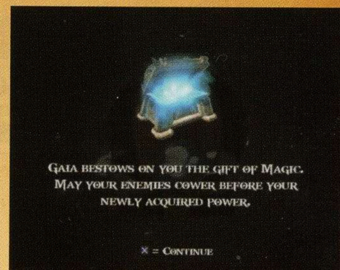
## 隐藏服装

与前作一样，在本作中同样有隐藏服装的设定，而这一次的服装数量更是达到了7套之多。每套服装的能力数值会有一定差异，但在一周目时并不能使用这些服装，只有开始已通关难度的二周目游戏时，才可以进行选择，少了一些实用性。服装取得方法为“通关”和“通过挑战模式”的服装就不多说了，需要特别说明的是“奎托斯将军”（即人类状态的奎托斯），其取得方法是挖20个独眼巨人的眼珠，就是一种吹号角的小个子会躲上其肩膀的那种巨人，用QTE杀死就可以取得眼珠。因为独眼巨人的出现率很低，在正常流程中要找20个巨人还挺麻烦的，但只要能够开启“命运斗技场”模式，就可以在其中设定自己的对手均为这种巨人，并把一切对自己设定有利的项目打开，那么用不了几分钟，就能凑齐20个眼珠了。可能因为取得的是能力最低的“奎托斯将军”，所以才有这样另类而又简单的取得方法吧。

| 服装名称 | 服装原名 | 取得方法 | 攻击力 | 防御力 | 绿魂 | 蓝魂 | 红魂 | 黄魂 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 搞笑鳕鱼装 | COD OF WAR | 通关一次 | 100% | 100% | 200% | 200% | 200% | 200% |
| 许德拉铠甲 | HYDRA ARMOR | 通关一次 | 50% | 200% | 200% | 200% | 100% | 200% |
| 暗黑奥德赛 | DARK ODYSSEY | GOD难度通关 | 200% | 50% | 100% | 100% | 500% | 100% |
| 雅典娜 | ARHENA | TITAN难度通关 | 100% | 66% | 500% | 500% | 200% | 100% |
| 海格力斯 | HERCULES | TITAN难度通关 | 150% | 50% | 100% | 100% | 100% | 100% |
| 奎托斯将军 | GENERAL KRATOS | 挖出20个独眼巨人的眼珠 | 50% | 50% | 25% | 25% | 500% | 25% |
| 神之铠甲 | GOD ARMOR | 挑战模式总评价为GOD | 200% | 200% | 200% | 200% | 200% | 200% |

## 命运斗技场

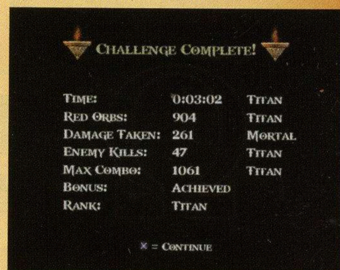
在“泰坦的挑战”模式中总评价达到最高的TITAN级别时，“财宝模式”中的“命运斗技场”(ARENA OF THE FATES)便会开启。这是一个可由玩家自行设定的封闭式战场，可设定内容包括奎托斯的体力、魔力、怒气，均可设为无限(INFINITE)；可自由调节4种难度；可选择3个不同的场地(SUMMIT、DAEDALUS、BARBARIAN)；可选择除BOSS以外的任何兵种作为对手，还可以设定其数量(COUNT)、是否反复出现(RESPAWN)以及是否攻击(ATTACK)，并能对三批敌人进行设置。在这个模式中，玩家的所有能力都可以继承，“二周目”限定的强力道具也都可以使用，所以开上各种效果就像是在玩练习模式，关上各种对我方有利的设定就成了生存模式。有了这样的DIY模式，无论你是想杀个痛快还是想自虐，都可以得到满足。




## 泰坦的挑战

**关系到四个隐藏要素的“泰坦的挑战”模式有必要单独拿出来进行比较详细的解说。虽然这一次的挑战模式关卡比较少，但总的来说还是体现出了《战神Ⅱ》的战斗精髓，美中不足的是难度较前作有所下降。**

在任意难度下将游戏通关一次，挑战模式便会开启。该模式共有7个富有趣味性的关卡，与前作不同的是本次引入了评价系统。所有与评价有关的内容都会分成4个不同的等级，从低到高分别是MORTAL、SPARTAN、GOD和TITAN。综合每个关卡的表现，得出的挑战模式总评等级会影响隐藏要素的开启情况。而每个关卡的评价又与6项指标有关。TIME表示过关时间，与评价成反比；RED ORBS表示取得红魂的数量，与评价成正比；DAMAGE TAKEN为受到的伤害值，与评价成反比；ENEMY KILLS为杀敌数量，与评价成正比；MAX COMBO为最大连击数，与评价成正比；BONUS为是否完成附加条件，本项只是完成或未完成，没有具体评价；RANK即为关卡的综合评价。比较奇怪的是，总评与关卡评价并不是完全以各项目评价等级为依据的，而是每一个项目都有一个得分系统，也就是说，就算部分项目的评价只是MORTAL，但只要有完成得特别出色的关卡或项目，还是可以把分数拉回来。挑战模式中的附加条件对于关卡评价也会有一定程度的影响，一般情况下应尽力完成。以下是各关卡的介绍，以及如何使关卡评价达到“泰坦”级别的一些心得，应该能够帮助各位顺利完成挑战。


CHALLENGE COMPLETE!

| | | |
|---|---|---|
| TIME: | 0:03:02 | TITAN |
| RED ORBS: | 904 | TITAN |
| DAMAGE TAKEN: | 261 | MORTAL |
| ENEMY KILLS: | 47 | TITAN |
| MAX COMBO: | 1061 | TITAN |
| BONUS: | ACHIEVED | |
| RANK: | TITAN | |

✕ = CONTINUE

### 1 致盲狂暴者 —— Blind Fury

| | |
|---|---|
| **过关条件** | **在40秒内掏出独眼巨人的眼珠** |
| **附加条件** | **将两名敌人石化并击碎** |

**泰坦评价打法：**一开始用3级神力“女妖的愤怒”迅速石化并打碎刚出来的两个敌人，完成附加条件。之后连续使用“克罗诺斯之怒”，骑到巨人头上的小个子就会被杀死，而且可以打出很高的连击数。放电时可趁机打几下巨人，在魔力用完前就能将他头上打出○键符号来，注意QTE可别失败了。




### 2 高空屠死 —— Death from Above

| | |
|---|---|
| **过关条件** | **在200秒内在空中消灭10个敌人** |
| **附加条件** | **在空中杀死15名敌人** |

**泰坦评价打法：**这是初次挑战本模式时，最容易被卡住的关卡。本关有三种敌人，重装角斗士不能浮空，美杜莎不易被浮空，所以在空中杀死的对象主要还是拿刀的杂兵。在浮空技的选择方面推荐使用“伊卡洛斯飞升”(L1+×)，这招的范围比一般浮空技大得多，之后以链刃的空中轻攻击取消硬直，再连续使用“复仇女神的狂暴”(空中L1+○)，两至三回合可在空中干掉一个杂兵。当角斗士和美杜莎出现后，会给玩家不小的干扰，特别是被美杜莎的石化弹在空中击中是即死的，此时可以适时使用“克罗诺斯之怒”，而且把触电的敌人扇起，可以让他在空中触电，此时被电死的话是算空中死亡的，所以不必担心放电杀死过多地面上的敌人。




### 3 蛇发女妖之墓 —— Gorgon Graveyard

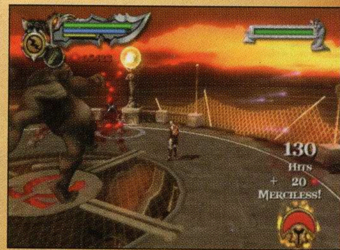
| | |
|---|---|
| **过关条件** | **在200秒内石化并击碎25个敌人** |
| **附加条件** | **将35名敌人石化并击碎** |

**泰坦评价打法：**这一关不能使用神力，所谓石化敌人，只能弹返美杜莎的石化光线来实现。这一关要石化25个敌人并不算太困难，但35个就要动一番脑筋了。美杜莎在没有被其他敌人挤住时，发出石化光线的几率会大大增加，因此，在弹返石化光线后，应该将除美杜莎之外的敌人打碎，武器方面推荐使用3级的奥林匹斯之剑，既保证了威力，也比较容易避开美杜莎。在完成附加条件后，要立即爆怒气，用“普罗米修斯的痛苦”(□按住不放)打出高连击。如果时间还有剩余，那就尽量多杀几个敌人，以确保取得泰坦评价。

### 4 保护弱者 —— Protect the Weak

| | |
|---|---|
| **过关条件** | **保护平民不被杀死** |
| **附加条件** | **平民的体力值大于50%** |

**泰坦评价打法：**首先要确认一点，平民一定要放在白色圈内，要不然其体力会很快下降，即便在白圈内，还是有受攻击的可能，所以还是需要适当保护一下。白圈每隔一段时间就会变换位置，此时一定要发动时间变慢，迅速将平民扛到白圈内。虽然发动时间变慢对战斗很有帮助，但会对时间评价一项产生负面影响，所以建议只在动作灵活的拿双头枪的敌人出现时才使用时间变慢，对小狗一次放电即可解决，对巨人用石化，以○键杀死女妖可以获得不少蓝魂，所以魔力方面基本有保障。最先出现的两个巨人可以爆怒气来赚连击数，之后就改用奥林匹斯之剑。一般来说，只要以此方法顺利过关，那么即便平民的体力不足50%，也能达成泰坦评价。



## 5 额外赏金 —— REAP THE REWARDS

**过关条件** 180秒内取得500点红魂的奖励

**附加条件** 取得600点红魂的奖励

**泰坦评价打法**：这一关可以说是最容易达成泰坦评价的关卡。因为额外奖励的红魂取得方法有很多，比




如说高连击，比如说用○键杀死敌人，就连用奥林匹斯之剑砍杀对手也时常能够得10点奖励。场地中还有一个回复黄魂的箱子，这就更简单了。仅以连击为例，达到1000连击时，总奖励点数就已经是610点了。高连击最简单的方法就是有间隔地连续使用“克罗诺斯之怒”，等魔力用完时就爆气，让连击数可以接上，等气槽用完时就应该是1000连击以上了。

## 6 适者生存 —— SURVIVAL OF THE FITTEST

**过关条件** 消灭全部敌人

**附加条件** 不使用“泰坦之怒”

**泰坦评价打法**：这一关特别的是奎托斯的体力会不断减少，但减少的速度并不快，而且这一关出现的敌人大部分都是身上有绿魂或蓝魂的上级杂兵，所以回复方面有了保证，也没有时间上的限制，所以对于体力徐徐下降的劣势可以不必太在意。这关的附加条件是不爆怒气，对于玩家来说也不是什么大不了的限制。对于大批的杂兵，完全可以多利用无敌神力“阿特拉斯地震”的范围和威力，这样可以大大缩短过关时间。另外，有机会就多使用QTE，这样可以让魔力有更多机会回复，而使用QTE时的无敌时间也是可以利用的一个方面。



## 7 超绝完美 —— PERFECTION IS DIVINE

**过关条件** 以无伤状态消灭全部敌人

**附加条件** 不使用神力

**泰坦评价打法**：最后一个挑战项目，自然是难度最高的。这一关无法使用有无敌时间的“阿特拉斯地震”，而且发动怒气时受到攻击也是一击死，无伤这一条件可能会成为很多挑战者的一大障碍。在多次尝试后，我发现不使用神力会让受伤几率大增，所以这里推荐一种相对简单的打法。首先不要靠近场地中的米诺




牛，这样他就暂时不会醒过来。然后使用石化光线清空场地中所有的杂兵。此时装备奥林匹斯之剑，迅速跑到米诺牛的身后，以△连按进行猛攻，如果米诺牛没有使用回旋攻击，那么几个回合就能把它打晕，再以一串QTE结束战斗。此时所花时间不过一分钟左右，虽然放弃了附加条件，但不出意外的话依然可以取得泰坦评价。

THE END BEGINS



| 奥丁领域 | Atlus | A・RPG |
| --- | --- | --- |
| PS2 オーディンスフィア | | 日版 |
| 2007年5月17日 | 1人 | 6980日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

作为一款PS2末期的原创动作游戏，本作无论是画面、音乐、还是战斗都达到了同类游戏的高水平，甚至连以往不被大家看重的剧情也成为了游戏的另一大亮点，让体验过的玩家留下了深刻的印象，甚至在这场宿命所引导的冒险中，一些待人处事的哲理和正确的价值观都被刻画得淋漓尽致，或许这正是游戏制作人想传达给每位玩家的讯息，虽然游戏的世界美好而令人向往，但只有懂得如何去体会周遭的事物，梦想才会有实现的一天。

# 命运交织的奇幻冒险
# 娓娓道来的感人童话




| 操作指南 | |
| --- | --- |
| 按键 | 作用 |
| ←→ | 移动 |
| ↓ | 捡取物品 |
| ○ | 打开道具栏／使用道具 |
| × | 跳跃／取消 |
| □ | 攻击／对话 |
| △ | 魔法菜单 |
| L1 | 查看地图 |
| L2 | 人物状态 |
| R1 | 吸取魔素 |
| R2 | 整理道具 |
| START | 系统菜单 |




注1：↓＋□ 下段攻击（有破防及击退效果）
注2：↑＋□ 对空攻击

## 角色育成篇

### 武器等级

消灭敌人后使用R1键吸取魔素可以获得武器经验值，累积到一定程度后武器等级就会得到提升，同时角色的物理攻击力增加，并且在某些特定的等级，每位主人公还能学会新的魔法技能用于战斗。




| 魔法一览 | |
| --- | --- |
| 名称 | 使用效果 |
| ラウンドショット | 默西迪丝专用，向前方发射具有贯通效果的强力火焰弹 |
| アンシーアブル | 30秒之内处于隐身状态，只能使用除攻击以外的其他指令 |
| フォゾンバースト | 以自己为中心发动强力的爆破攻击 |
| オーバーロード | 30秒之内可对敌人造成2倍的伤害 |
| サイクロン | 在自己前方制造可以缓慢移动的龙卷风 |
| コールフォゾン | 在自己周围释放6个魔素 |
| サイファーヒール | 使用后原地不动会持续恢复1%的HP（没有时间限制），一旦移动效果立即消失 |
| シャドウアレイ | 格温多林专用，制造3个分身辅助自己攻击 |

### HP等级

主要影响最大HP的多寡，在游戏中只有通过魔素培养种子后，食用其结出的果实才能获得HP经验值，累积到一定程度便可提升等级，后期也可以利用收集到的各种素材在料理店（茶店）进行烹饪迅速地提升。




### 种子培养须知

①在道具栏中使用种子便可进入种植状态，周围的魔素会自动被植物吸收；

②没有吸收足够的魔素只会出现"花蕾"，如果使用任意攻击（无论敌我）再攻击花蕾，就无法再结出果实；

③结出果实后如果放任不管，一段时间后会出现枯萎的现象，虽然果实的效果打了折扣，但这是获得"伤んだマルベリー"、"しなびたナップル"等特殊合成素材的惟一方法。



### CHECK 神奇的鸡蛋

在游戏中使用タマゴ后，原地等待一段时间就会出现一只小鸡，此时打开道具栏将任意种子丢出去（在想丢弃的道具上同时按下↑或↓＋□即可），累计让它吃下3个种子后，稍等一会就会看到发育后的乌鸡，最后利用物理攻击将其消灭就会得到"鸡肉"，此时如果再让其吃下种子，还会得到新的鸡蛋。



| 种子一览 | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 所需魔素 | 果实 | 食用次数 | 效果 |
| マルベリーの种 | 5 | マルベリーの实×2 | 1 | HP+20、EXP+70 |
| マグルの种 | 8 | マグルの实（注1） | 2 | HP+30、EXP+120 |
| バロメッツの种 | 10 | ラム肉（注2）×2 | 2 | HP+100、EXP+50 |
| グレイプの种 | 12 | グレイプの实 | 2 | HP+45、EXP+250 |
| ナップルの种 | 18 | ナップルの实×2 | 3 | HP+65、EXP+250 |
| ルーワートの种 | 30 | ルーワートのハーブ | 无 | 高级合成素材 |

注1：食用后会留下的种子，可以反复种植。
注2：必须消灭种植后出现的绵羊才能得到肉。

# 战斗画面



1. 武器等级
2. HP 等级
3. 魔法槽
4. 异常状态
5. 能量槽
6. HP
7. 饰品
8. 缩略地图
9. 关卡地图
10. BOSS 体力槽



## 魔力槽

吸取魔素除了提升武器等级外也会增加魔力槽，达到6的上限后不再累积，而使用不同的魔法则会消耗数量不等的魔力槽，具体数值可以参考流程中的角色介绍。

## 异常状态

除了因为能量槽耗尽而陷入的无力状态，以及被诅咒后的3秒内即死，游戏中还存在5种异常状态（眩晕、毒、燃烧、冻结、青蛙），并且都分为3个等级。等级的高低不影响异常状态的效果，但会增加自然恢复所需要的时间，尤其是LV3的异常状态，不但无法使用魔法瓶来恢复，而且自然恢复的时间也相当长，所以在某些战斗中，如果被敌人的攻击附加了异常状态，就要暂时远离，或立即更换饰品来进行防御，否则再接触到会附加异常状态的攻击就会使异常状态的等级上升。

## 能量槽

使用物理攻击或防御指令都会减少，归零后会出现暂时无法移动的异常状态，不过此时立即使用魔法瓶“アンリミテッドパワー”或吸取周围的魔素都能达到立即恢复的效果。

### CHECK 青蛙状态

进入该状态后，玩家只能使用青蛙的操作方式来攻击敌人，其中↓+□键为小跳攻击，×键为大跳攻击，LV3之前都是可以使用道具来进行恢复，1级时该状态会持续3分钟，2级后效果持续时间增加1分半，并且HP最大值强制减少为LV1时的10%，足以被敌人的任何攻击秒杀。




# 料理达人篇

如果大家还在为游戏中如何分配魔素而烦恼的话，不妨在“ブーカの地下街”多尝试用素材合成的方式来提升HP的等级，这样的效率远比食用各种果实高得多。在以下的合成配方中，料理名称为红色表示可以将其放入道具栏以后食用，而所有料理需要的材料和特定硬币都可以通过自由战斗的关卡来反复获取，当然最重要的还是不要忘记有些合成材料是可以在料理店前的商店直接购买的。另外，为了帮助玩家能够尽快地合成出心仪的料理，这里也将游戏中硬币种类的查看方法告诉大家：在游戏中按下L2键出现的角色状态窗口中，硬币从左到右的顺序为：バレンタイン金货（10G）、アリエル硬货（5G）、バレンタイン纪念硬货（20G）、タイタン金货（10G）、ラグナ银货（1G）。

**兔の喫茶店**

| 点心名称 | HP EXP | HP 增加量 | 所需金币 |
|---|---|---|---|
| プラリネチョコ | 1400 | — | アリエル硬货 |
| ナッツクッキー | 1200 | — | アリエル硬货 |
| マルベリータルト | 1600 | — | アリエル硬货 |
| ブラウニー | 4000 | — | バレンタインの金货 |
| トプフェンパラチンケン | 500 | 2～3 | アリエル硬货 |
| 甘いパラチンケン3种（注1） | 5500 | 30～45 | バレンタイン纪念硬货 |
| チュロス | 500 | 2～3 | アリエル硬货 |
| チョコチュロス（注2） | 1800 | 11～17 | アリエル硬货 |
| ナップルパイ | 4300 | 19～29 | アリエル硬货 |
| マルベリーのミルフィーユ | 1850 | 13～20 | アリエル硬货 |
| フルーツ＆ナッツシュトゥルーデル | 5900 | 26～39 | バレンタインの金货 |
| チーズケーキ | 1950 | 12～18 | アリエル硬货 |
| ヨーグルトチーズケーキ（注3） | 4300 | 26～39 | バレンタインの金货 |
| ホットケーキ | 1200 | 7～11 | アリエル硬货 |
| フォンダンショコラ | 1900 | 13～20 | アリエル硬货 |
| マグルのコンフィ | 500 | 2～3 | アリエル硬货 |
| ナップルのシャーベット | 2200 | 8～12 | アリエル硬货 |
| ターニーのムース | 1400 | 9～14 | アリエル硬货 |
| マグルのアイスとマルベリーのクーリ | 2150 | 14～21 | バレンタインの金货 |
| マグルのクレメダンジュ | 2100 | 14～21 | アリエル硬货 |
| ヨーグルトとマグルのクレメダンジュ（注4） | 4900 | 28～42 | バレンタインの金货 |
| ヨーグルトのムース | 2200 | 14～21 | アリエル硬货 |
| ヨーグルトとマルベリーのムース（注5） | 3300 | 24～36 | アリエル硬货 |
| ウフ・ア・ラ・ネージュ | 4500 | 22～33 | バレンタインの金货 |
| ブランマンジエ | 4100 | 24～36 | バレンタインの金货 |
| ヨーグルトのジェラート | 7000 | 33～50 | バレンタイン纪念硬货 |

注1：食用10次トプフェンパラチンケン后追加。
注2：食用5次チュロス后追加。
注3：食用3次チーズケーキ后追加。
注4：食用3次マグルのクレメダンジュ后追加。
注5：食用5次ヨーグルトのムース后追加。

**自由战斗出现表**

| 关卡＼角色 | 格温多林 | 科尼利厄斯 | 默西迪丝 | 奥斯瓦德 | 蓓尔贝特 |
|---|---|---|---|---|---|
| イルリットの深い森 | 3章 | 3章 | 2章 | 5章 | 6章 |
| ウィンターホルンの尾根 | 4章 | 5章 | 4章 | 6章 | 5章 |
| ボルケネルン溶岩洞窟 | 6章 | 终章 | 终章 | — | — |
| 死の国エンデルフィア | — | 3章 | 6章 | — | 2章 |
| タイタニア城下町 | — | — | 5章 | 终章 | 终章 |
| 妖精の森リングフォールド | 终章 | — | — | — | 3章 |

**料理屋ブーカ**

| 料理名称 | HP EXP | HP 增加量 | 所需金币 |
|---|---|---|---|
| ラムの网焼き | 600 | — | アリエル硬货 |
| おべんとパン | 1200 | — | アリエル硬货 |
| 鱼介类のサラダ | 1200 | 7～11 | アリエル硬货 |
| 鱼介类のサラダマルベリーソース（注1） | 1900 | 15～23 | アリエル硬货 |
| サーモンのカルパッチョ | 1200 | 7～11 | アリエル硬货 |
| 野菜サラダ | 1900 | 12～18 | アリエル硬货 |
| マンドラゴラサラダ（注2） | 8000 | 33～50 | バレンタイン纪念硬货 |
| 手长エビのチップスサラダ | 2100 | 15～23 | アリエル硬货 |
| サーモンのエスカベーシュ | 4200 | 25～38 | バレンタインの金货 |
| サーモンとマグルのエスカベーシュ（注3） | 7500 | 35～53 | バレンタイン纪念硬货 |
| サーモンのヴァプール | 4500 | 24～36 | バレンタインの金货 |
| オニオンヌグラタンスープ | 1400 | 10～15 | アリエル硬货 |
| ヨーグルトとチーズの冷制スープ | 2600 | 18～27 | アリエル硬货 |
| ヴィシソワーズ | 4650 | 28～42 | バレンタインの金货 |
| コンソメスープ | 8300 | 35～53 | バレンタイン纪念硬货 |
| ボトフ | 2800 | 15～23 | アリエル硬货 |
| クリームシチュー | 1300 | 6～9 | アリエル硬货 |
| ターニーのクリームシチュー（注4） | 2300 | 13～20 | アリエル硬货 |
| チキンのヨーグルトシチュー | 3850 | 22～33 | アリエル硬货 |
| エビのペペロンチーノ | 1100 | 9～14 | アリエル硬货 |
| ニョッキ | 500 | 2～3 | アリエル硬货 |
| 3色のニョッキ（注5） | 5000 | 25～38 | バレンタインの金货 |
| エビドリア | 1750 | 13～20 | アリエル硬货 |
| キッシュロレーヌ | 1900 | 13～20 | バレンタインの金货 |
| オムレツ | 400 | 2～3 | アリエル硬货 |
| チーズオムレツ（注6） | 1300 | 8～12 | アリエル硬货 |
| エビのハーブロースト | 3000 | 17～26 | アリエル硬货 |
| 鸡肉のグラタン | 1500 | 8～12 | アリエル硬货 |
| 鸡肉とオニオンヌのグラタン（注7） | 3000 | 16～24 | アリエル硬货 |
| スパイシーチキン | 1900 | 10～15 | アリエル硬货 |
| ラム肉のタルタルステーキ | 1300 | 11～17 | アリエル硬货 |
| ラム肉のロースト | 4100 | 26～39 | バレンタインの金货 |
| 若鸡のガランティーヌ | 4800 | 27～41 | バレンタインの金货 |
| ラム肉のシャリアピソステーキ | 9999 | 40～60 | バレンタイン纪念硬货 |

注1：食用5次鱼介类のサラダ后追加。
注2：食用5次野菜サラダ后追加。
注3：食用3次サーモンのエスカベーシュ后追加。
注4：食用5次クリームシチュー后追加。
注5：食用7次ニョッキ后追加。
注6：食用5次オムレツ后追加。
注7：食用5次鸡肉のグラタン后追加。

# 全战场详细资料

在流程开始正式开始前，我们为大家准备了所有战场的攻略提示（以NORMAL难度为准），虽然不同的主人公存在攻击方式上的差别，但是对付敌人的方法却是大同小异，如果大家能将以下的内容熟记于心，那么战斗也会相对轻松很多。

## 吹き荒れる嵐の战场 亡国バレンタインの首都

**出现章节**

| | |
|---|---|
| 格温多林1章 | 奥斯瓦德2章 |
| 科尼利厄斯5章 | 蓓尔贝特3章 |
| 默西迪丝终章 | |

精灵士兵的攻击征兆比较明显，最佳的进攻时机是等其跑动停止后，引诱其攻击后再进行反击，在其发动攻击的过程中不要试图中断，不然无硬直的特性反而会使自己非常吃亏。而空中飞行的敌人分为弓箭手和魔法师两种，其中魔法师的威胁最大，因为她不但会频繁使用火魔法让我方陷入“燃烧状态”，甚至在敌人快濒死时还会使用回复魔法来进行回复。这里的基本战术是使用可以同时攻击地面和空中的サイクロン魔法，待敌人中招后上前追击便能轻松搞定，当然也要注意跳跃时自己不要碰到旋风魔法。



### 圣骑士ユニコーンナイト

虽然敌人的动作比较缓慢，但是攻击力却还是相当惊人，尤其是后期同时面对两个的时候，一旦不留神就很容易被屈死。因此对付它主要还是采用绕背打法，或利用其未转身之前的时间间隔，使用直线攻击的“火焰瓶”（ナパーム）来快速削减其体力。偶尔使用的跳跃攻击保持移动状态或原地防御都可以免受伤害，而低头的冲撞攻击，由于准备动作明显，所以只要在正前方攻击时不要贪刀，及时使用二段跳即可完美回避。

## 死の国エンデルフィア

**出现章节**

| | |
|---|---|
| 格温多林终章 | 奥斯瓦德4章 |
| 科尼利厄斯1章 | 蓓尔贝特1章 |
| 默西迪丝5章 | |

战场中的某些场景进入后会一片漆黑，可见范围非常狭小，必须使用シャイン魔法瓶后才能照亮整个区域，合成材料仍然在战场中随处可见。这里的大多数敌人都拥有隐身的特性，所以一旦看到自己的HP在不断地减少，就要找到附近的烛台紧急回避，以引诱它们过来现出真身，否则打起来会非常耗时，而且会浪费很多回复药，偶尔出现的地刺威胁不大，多利用小地图观察它们的位置即可完美回避。



### 死神レイス

由于能够瞬间移动，所以多利用小地图确定它的方位是最基本的战术，从正面虽然比较安全，但是很容易被反击打到而陷入“毒状态”，所以一定要购买“解毒のペンダント”来减少无谓的消耗。比较有威胁性的乱舞攻击预兆明显，当自己周围出现大量怨灵时，就要迅速脱离此范围，并看清楚攻击结束后其冲撞的方向来回避。惟一的远程攻击招式持续的距离比较长，如果没有滞空的能力，还是多从反方向撤离比较安全。




## タイタニア城下町

**出现章节**

| | |
|---|---|
| 科尼利厄斯终章 | 奥斯瓦德6章 |
| 默西迪丝4章 | 蓓尔贝特6章 |

地面最具威胁的敌人非魔法师莫属，不但能够召唤冰火精灵进行干扰，瞬间移动的特性基本上很难被快速消灭，惟一的解决方法就是尽量拉开距离引诱其使用飞刀攻击，然后再使用普通攻击反弹飞刀即可让其陷入硬直状态，最后不出三下其必然倒在我们脚下。史莱姆在小地图上会用绿色突出显示，物理攻击系的角色对它几乎不能造成任何伤害，只能使用“火焰瓶”才能秒杀，而默西迪丝、处于“狂暴状态”的奥斯瓦德，或处于“青蛙状态”的角色则不受此限制，空中的眼球会不断发射眩晕光线，利用サイクロン魔法对付它们比较保险。



### 战士アックスナイト

除了装扮和武器更换外，我们几乎很难看出他和之前独角兽骑士的区别，不过这次的难点则主要集中在了魔法师身上，由于它的干扰，本来能够完美回避的攻击往往会功亏一篑，惟一的办法就是先和BOSS拉开距离专心对付魔法师，这样也可以最大程度地节省回复道具的使用次数。




## 魔王の都市ネビユラポリス

**出现章节**

| | |
|---|---|
| 格温多林4章 | 奥斯瓦德1章 |
| 科尼利厄斯2章 | 蓓尔贝特终章 |

该场景比较烦人的就是在空中飞来飞去的女武神，不但不好锁定，偶尔还会使用俯冲攻击杀我们一个措手不及。因此算好距离使用サイクロン魔法是最佳的选择，这样不但可以将她们全部击落到地面，而且再配合连续技很快便可清场。地面的斧头兵同样是无法中断攻击的角色，一定要等待其发完三连斩之后再进攻，否则绝对得不偿失，另外，其死后掉落的斧头也拥有攻击判定，不要冒然前进也是在这里战斗最基本的常识。爆弹兵的目标比较小，只要看清楚炸弹的轨迹，再配合普通攻击便能轻松反弹它们以免受伤害，最后的雕像要在靠近后才会复活，不过由于HP很低，基本上使用对空攻击一下便可以解决掉。



### 猛将バーサーカー

基本上和之前的独角兽骑士没有太大区别，不过体型却大了许多，战斗时仍然需要注意比较有威胁的跳跃攻击和冲撞，同样利用打时间差的方式便能获得胜利。



## イルリットの深い森

### 妖精の森リングフォールド

**出现章节**
格温多林 2、6 章　奥斯瓦德 3 章
科尼利厄斯 3 章　蓓尔贝特 2、5 章
默西迪丝 1、2 章

除了之前的精灵族敌人，森林里的狗熊在进行攻击时也无法进行中断，所以抓住它们攻击中的间隙才能更安全的进攻，将其 HP 削减到一定程度后，他有可能会原地回复 HP，因此战斗时的距离也不要拉得太开，一旦看到形势有变就要立即上前追击，争取一口气干掉它。战场中青蛙、盗贼以及马蜂窝的普通攻击都会附带“毒状态”，如果资金富裕就要考虑购买“解毒のペンダント”的饰品来应付，仅仅依靠合成魔法瓶基本上是行不通的，“火焰瓶”和旋风魔法在此关的作用仍然明显，可以根据情况使用。



### 森の守护者マンティコア

BOSS的动作非常灵敏，所以绕到后方进攻的战术对它是行不通的。正前方突刺攻击有两次攻击判定，只要掌握好攻击节奏就能完美防御减少伤害，如果不幸第一下中招也不要惊慌，长按住□键防御住第二下即可。跳起飞扑只要原地防御基本上都可以回避，如果此时到处移动反而更容易被打到并陷入“眩晕状态”，接着就只有挨打的份了。某些时候它还会使用尾巴向正前方泼洒大量的毒液，使用攻击或防御都可以避免中毒，而此时近身则可以对它的头部猛攻，算是最佳的进攻时机。

## ボルケネルン溶岩洞窟

**出现章节**
格温多林 5 章　默西迪丝 6 章
科尼利厄斯 6 章　奥斯瓦德终章

准备足够多的“クーラー”仍然是防御高温气流的惟一方法，同样可以就地取材进行合成。火蜥蜴的动作比较灵活，而且在受到攻击时还很容易使用旋转攻击进行反击，所以在它们即将靠近时，利用下段攻击限制它们的行动比较奏效，而且战斗中尽量不要和它们拉开太大的距离，不然当多个同时使用远程的火球攻击时，回避起来就非常困难。火精灵和火球系的敌人一旦接触到就会陷入“燃烧状态”，因此看清楚它们的位置再进攻，至于火球濒死时的自爆攻击，威力相当惊人，一旦看到其不断闪光就要尽快远离。



### 炎の子バルカン

由于敌人是在空中移动，所以追击起来比较麻烦，并且为了不做无谓的消耗，事先准备“耐火のペンダント”也非常有必要。一开始其会不停地在空中进行直线冲刺，看到有举剑的动作就要暂时停止跳跃攻击，等待攻击过后再伺机行动。将其 HP 削减到一定程度后，它还会使用一招溶岩喷射攻击，所以一旦看到它从屏幕上方消失，就要保持移动状态，并利用小地图来确认喷射火焰的运动轨迹，适时地使用二段跳来回避。




## ウィンターホルンの尾根

**出现章节**
格温多林 3 章　奥斯瓦德 5 章
科尼利厄斯 4 章　蓓尔贝特 4 章
默西迪丝 3 章

“ウァーマー”是防御持续伤害的必备物品，如果事先没有购买，可以利用关卡中的曼陀罗就地合成。地面的敌人主要以大小雪人为主，它们不但会频繁地向自己前方投掷雪球和喷出冰雾，某些时候还会钻入地下，从另一侧出现进行偷袭，所以进攻时切忌站在它们的正前方，多利用二段跳绕到背后进攻比较安全。空中的狮鹫相对来说威胁就要小一些，多采用跳跃攻击能很轻松地消灭它，不过在地面呆得太久反而会引诱其使用俯冲攻击，对回避造成一定的困难，最后的冰精灵由于在场景中不太明显，一旦陷入“冻结状态”就要及时使用摇杆或方向键挣脱才行。



### 魂の冒渎者バグベア

敌人的攻击方式比较单调，只要不近身长时间进攻，基本上不会被攻击到，再加上其体型比较庞大，所以“火焰瓶”仍然是我们的首选。一段时间后，它会召唤大量的冰精灵来干扰攻击，如果不想被围困就要事先购买“耐冰のペンダント”来预防。濒死时它会使用吸魂攻击，如果被红色物体附着在身上，会在一段时间内无法对它造成任何伤害，可以考虑专心回避等待效果结束再全力反击。

## 全饰品一览

以下为大家列出所有饰品以及装备后的效果，并且它们全部都会根据流程的进行，在每位主人公的不同章节中直接从商店中购买。为了更便于战斗，建议以当前探索区域敌人攻击所附带的异常状态为优先考虑来搭配饰品，而更换背包则可以根据经济实力循序渐进，当然不要忘记适时地使用“道具整理”功能来转移之前背包中的道具，不要因为手快而全部卖掉哟。

| 饰品名称 | 价格 | 装备效果 |
|---|---|---|
| 土星の腕轮 | 10 | 物理攻击力上升 5%（默西迪丝无效） |
| 金星の腕轮 | 25 | 物理攻击力上升 10%（默西迪丝无效） |
| 火星の腕轮 | 50 | 物理攻击力上升 20%（默西迪丝无效） |
| 木星の腕轮 | 80 | 物理攻击力上升 30%（默西迪丝无效） |
| 星の首饰り | 10 | 最大 HP5% 上升 |
| 月の首饰り | 30 | 最大 HP10% 上升 |
| 太阳の首饰り | 60 | 最大 HP20% 上升 |
| 早步きのベルト | 5 | 地面的移动速度上升 |
| 引き寄せの指轮 | 5 | 自动拾取地图上掉落的道具 |
| 快食の指轮 | 10 | 加快食用食品的速度 |
| 逆境の指轮 | 50 | HP 的剩余量越少，攻击力越高 |
| 幸运の石 | 15 | 敌人掉落道具的几率上升 |
| 魔力石 | 15 | 能量槽的回复速度 2 倍 |
| 圣なる水晶 | 30 | 死亡后以 50% 的 HP 复活（使用后消失） |
| 精灵石 | 15 | 提高 10% 每个魔素的武器经验值 |
| 吸血の指轮 | 100 | 对敌人造成伤害的 1% 回复自身的 HP |
| 防御の指轮 | 10 | 有 25% 的几率使敌人的攻击无效化，但需要消耗能量槽 |
| 护符 | 50 | 减少 25% 所有异常状态的发生率 |
| 解毒のペンダント | 100 | 完全防御“猛毒状态” |
| 耐火のペンダント | 100 | 完全防御“燃烧状态” |
| 耐冷のペンダント | 100 | 完全防御“冻结状态” |
| 魔よけ | 30 | 完全防御“青蛙状态” |
| ポシュット | 10 | 最多可容纳 3 格道具 |
| 小さなカバン | 30 | 最多可容纳 5 格道具 |
| カバン | 50 | 最多可容纳 6 格道具 |
| 大きなカバン | 75 | 最多可容纳 8 格道具 |

# 格温多林

## Gwendolyn

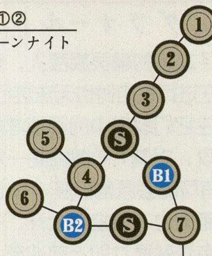
**身高：163cm**
**体重：54kg**
**CV：川澄绫子**

| 魔法一览 | | |
|---|---|---|
| 名称 | 武器等级 | 魔力槽 |
| サイクロン | 1 | 1 |
| アンシーアブル | 11 | 1 |
| フォゾンバースト | 16 | 2 |
| オーバーロード | 23 | 2 |
| コールフォゾン | 29 | 1 |
| シャドウアレイ | 35 | 3 |

### 练习模式

玩家需要按照画面的提示，依次完成普通攻击、四连击（连按4次□键）、空中滑行（连按2次×键）、俯冲攻击（滑行状态中按↓+□）、R1键吸取魔素、△打开魔法菜单使用サイクロン魔法、↓键拾取道具、○键打开道具栏选择道具并使用、培育种子的操作，最后消灭敌人并在“EXIT”处按↑+○键离开该场景即可。

## Chapter 1



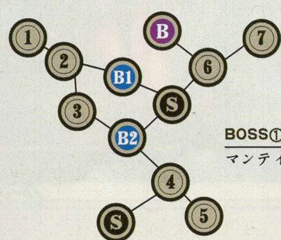

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マルベリーの实 |
| 2 | ラウンドマップ |
| 3 | ボットクロスパン |
| 4 | ラグナ银货×3 |
| 5 | ラックアップ |
| 6 | 圣なる水晶 |
| 7 | ペインキラー |
| BOSS ① | ボットクロスパン |
| BOSS ② | トキシック |

之后出现的表格以曼陀罗的首个日文片假名为标识，下方为出现的几率。

### 暴龙ベリアル

BOSS的动作非常缓慢，多采用绕背进攻的战术比较奏效，一段时间后它会吐出垃圾状的球形物体，利用右上方的小地图看清楚移动轨迹并不难回避。如果长时间站在其正面，它还会使用一招吸气攻击，不幸中招的话会损失不少HP，因此比起反方向移动角色，利用滑行状态在空中回避还可以免受其他漂浮物体的攻击。

## Chapter 2



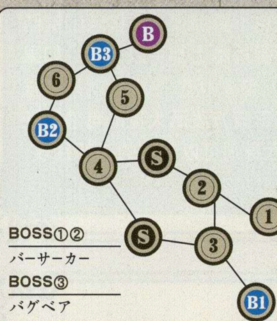

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】×2 |
| 2 | ラウンドマップ |
| 3 | マテリアル【0】 |
| 4 | マグルの种 |
| 5 | ブリザード |
| 6 | マジックレシピP |
| 7 | 快食の指轮 |
| BOSS ① | ローズマイルの种 |
| BOSS ② | バロメッツの种 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 60 | 30 | 10 | 10 | 10 |

### 魔女ベルベット

由于敌我双方的速度有明显差距，再加上蓓尔贝特很喜欢使用锁链在空中移动，所以原地等待进攻时机比较稳妥。右上角的小地图仍然要有效利用，看到有旋风和毒雾时尽量不要靠近，而强力的直线火焰攻击则利用空中滑行回避。当其停留在树上时为最佳的进攻时机，保持在正下方进攻即可躲过密集的锁链攻击。

## Chapter 3



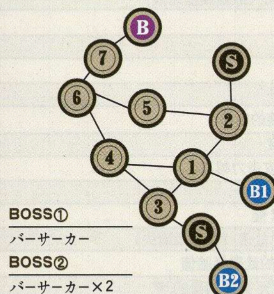

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | ラウンドマップ |
| 3 | ローズマイルの种 |
| 4 | グレイプの种 |
| 5 | バレンタインの金货 |
| 6 | バロメッツの种 |
| BOSS ① | 星の首饰り |
| BOSS ② | マジックレシピZ |
| BOSS ③ | ナップルの种 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 40 | 0 | 0 |

### 武将ブリガン

起初敌人由于有盔甲护体，所以防御力很高，必须累积到一定伤害后才能令盔甲脱落，四个全部脱落后再进行追击便能快速削减其体力。基本的战术是采用贴身近战的方法，由于其所有攻击前都有明显的预兆，只要不过于恋战都拥有足够的回避时间，惟一需要注意的是喷火和跳跃攻击，只有迅速使用空中滑行拉开距离才能确保安全。

## Chapter 4



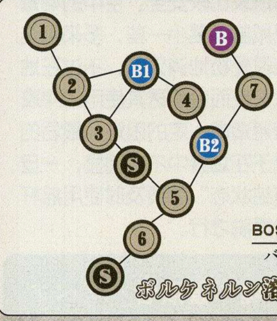

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | アリエル硬货×2 |
| 2 | マテリアル【0】 |
| 3 | タマゴ |
| 4 | ローズマイルの种 |
| 5 | マグルの种×2 |
| 6 | ラウンドマップ |
| | マジックレシピH |
| 7 | オムレツ |
| BOSS ① | マジックレシピT |
| BOSS ② | 防御の腕轮 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 60 | 10 | 10 | 30 |

### 魔王オンダイン

善于利用空中的俯冲攻击能收到很好的攻击效果，如果看到其将手腕举起，来不及回避的话使用防御也能大大减少受到的伤害，而跳跃攻击则保持移动状态即可躲过，最后的流星锤攻击威力极大，一旦命中很容易被秒杀，先拉开距离再利用小地图确认流星锤的攻击轨迹比较保险。

## Chapter 5



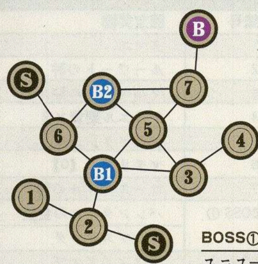

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マジックレシピC |
| 2 | ラウンドマップ |
| 3 | タマゴ |
| 4 | マテリアル【0】 |
| | ナップルソルベ |
| 5 | マジックレシピX |
| | マテリアル【0】 |
| 6 | ローズマイルの种 |
| | スパイシーチキン |
| 7 | マテリアル【0】 |
| | アイスとクーリ |
| BOSS ① | あべんとパン |
| BOSS ② | キラークラウド |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 20 | 0 | 40 | 0 |

### 预言の龙レヴァンタン・エッグ

由于敌人的目标较小，空挥之后很容易留下破绽，反而给了其反击的机会。多利用其浮空的时间迅速绕到其身后进攻可以回避掉各种激光攻击，但仍需注意发动大型冲击波之后会有明显的后坐力。落地后它只会使用冲撞攻击，并有很长的硬直时间，利用跳跃轻松回避后再全力追击。

## Chapter 6



BOSS①②
ユニユーンナイト

妖精の森リングフォールド

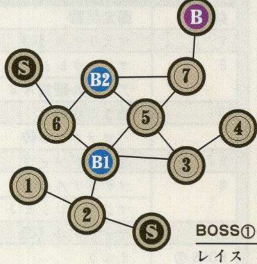
| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | バレンタインの金货 |
| | プラリネチョコ |
| 3 | マジックレシピB |
| | バレンタインの金货 |
| 4 | ルーワートの种 |
| | コンソメスープ |
| 5 | アリエル硬货×3 |
| | フォンダンショコラ |
| 6 | 野菜サラダ |
| 7 | ラウンドマップ |
| | マテリアル【20】 |
| BOSS ① | マテリアル【0】×2 |
| BOSS ② | バレンタイン纪念硬货 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 50 | 50 | 10 | 10 | 20 |

### 妖精の王女メルセデス

敌人的攻击全为连续的前方火焰弹攻击，而空中的弓箭手和魔法师则必须优先消灭掉才能确保自己不会做无用功。当BOSS和自己拉开距离后，利用其原地回复HP的硬直时间进攻也是不错的选择。

## Chapter 7



BOSS①②
レイス

死の国エンデルフィア

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マジックレシピS |
| 2 | マテリアル【0】 |
| 3 | タイタン金货×3 |
| 4 | ラウンドマップ |
| 5 | マテリアル【0】 |
| 6 | マテリアル【10】 |
| 7 | ローズマイルの种 |
| BOSS ① | マテリアル【10】 |
| BOSS ② | ローズマイルの种 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 0 | 0 | 40 |

### 死の女王オデット

敌人的攻击手段不多，基本上只要不在同一个地点停滞太长时间就不会被触脚攻击打到，当看到其变身为黑洞后，一定要保持移动来回避锁定攻击，而其使用旋转镰刀时利用中间的缝隙迅速近身追击也能收到很好的效果。濒死时她会频繁使用回复HP的招式，使用俯冲攻击绕过触脚后，配合分身和增加攻击力的魔法便能成功牵制住她的行动。

## 科尼利厄斯

Cornelius

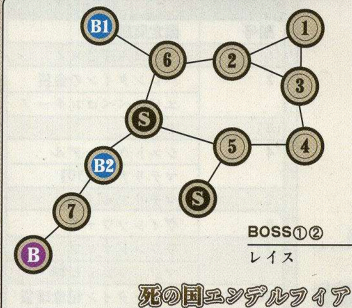
身高：120cm
体重：27kg
CV：浪川大辅

| 魔法一览 | | |
|---|---|---|
| 名称 | 武器等级 | 魔力槽 |
| サイクロン | 1 | 1 |
| サイファーヒール | 6 | 1 |
| コールフォゾン | 11 | 1 |
| アンシーアブル | 17 | 1 |
| フォゾンバースト | 25 | 2 |
| オーバーロード | 30 | 2 |

### 练习模式

一开始仍然是各种普通攻击的练习，最后出现的敌人至少得使用回旋斩攻击一次（连续按两次×键后同时按下↓＋□键），而回旋斩在命中后可以通过十字键控制反弹的方向，以增加滞空的时间，但需要注意能量槽的快速消耗。

## Chapter 1



BOSS①②
レイス

死の国エンデルフィア

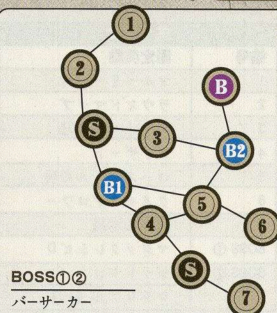
| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | ラウンドマップ |
| 2 | タイタン金货 |
| 3 | マルベリーの种 |
| 4 | マテリアル【0】×2 |
| 5 | ナバーム |
| 6 | マテリアル【10】 |
| 7 | アンリミテッドパワー |
| BOSS ① | 解毒のペンダント |
| BOSS ② | タイタン金货 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 0 | 0 | 40 |

### 死の女王オデット

如果想战斗轻松一些，使用回旋斩可以借助反弹的方向直接到达BOSS的头部，在造成连续伤害的同时也能有效回避下方杂兵的干扰，但每次攻击时需要注意能量槽的消耗，一旦看到即将耗尽就要迅速拉开距离等待回复，如此反复很快便能获得胜利。当然玩家也可以选择直接近身猛攻，只要把握好防御的时机，战胜它也只是时间的问题。

## Chapter 2



BOSS①②
バーサーカー

魔王の都市ネビュラポリス

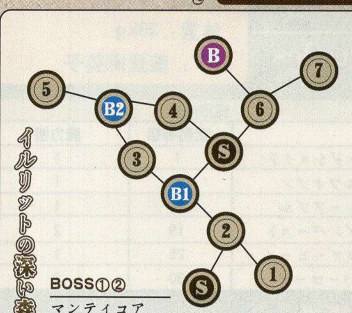
| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | ラウンドマップ |
| 3 | グレイプの种 |
| 4 | マグルの种 |
| 5 | マテリアル【0】 |
| 6 | マテリアル【0】 |
| 7 | 幸运の石 |
| BOSS ① | ファイヤーエレメント |
| | ラグナ银货×5 |
| BOSS ② | マテリアル【0】 |
| | マジックレシピU |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 60 | 10 | 10 | 30 |

### 武将ブリガン

先破坏其身上的四个护甲才能造成有效伤害，而自身灵活的动作也更有利于回避BOSS的攻击。战斗时要将更多的注意力放在杂兵身上，尤其是投掷炸弹的矮人，一旦看到就要及时消灭。BOSS的两腿之间算是比较安全的进攻地点，惟一的缺点就是不好回避突然出现的跳跃攻击。

## Chapter 3



BOSS①②
マンティコア

イルリットの深い森

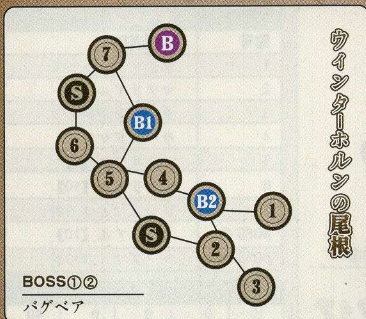
| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | グレイプの种 |
| 3 | バロメッツの种 |
| 4 | ローズマイルの种 |
| 5 | ラグナ银货×5 |
| 6 | グレイプの种 |
| 7 | 月の首饰り |
| BOSS ① | ラウンドマップ |
| BOSS ② | マジックレシピY |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 60 | 30 | 10 | 10 | 10 |

### 伪物ベルベット

基本没有任何难度的BOSS，旋风和毒雾攻击只要利用小地图看清楚都不会中招，威力稍大的直线火焰攻击利用二段跳或反方向移动也不难回避。进攻的最佳时机仍然是其停留在树上的时候，在其正下方使用回旋斩，把握好反弹的方向就可以在进攻的同时回避掉密集的锁链攻击，反复几次便能获得最后的胜利。

## Chapter 4



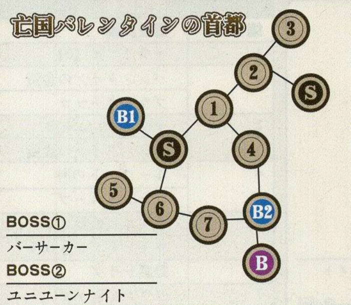

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | マジックレシピF |
| | アリエル硬货×2 |
| 3 | 圣なる水晶 |
| 4 | バロメッツの种 |
| 5 | ラウンドマップ |
| 6 | マテリアル【0】 |
| | マジックレシピJ |
| 7 | マテリアル【0】 |
| BOSS ① | ミルク |
| | ヨーグルトのムース |
| BOSS ② | マジックレシピR |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 40 | 0 | 0 |

### 暴龙ワーグナー

一开始就要抓住机会跳到BOSS的头上，这样便可无视周围的旋风放心进攻。一段时间后会出现冰、火精灵对玩家进行干扰，尤其是在对付冰精灵时要异常小心，建议装备冻结无效的饰品。如果看到BOSS开始俯冲，一定要在落地前离开头部，因为落地时仍然拥有攻击判定。

## Chapter 5



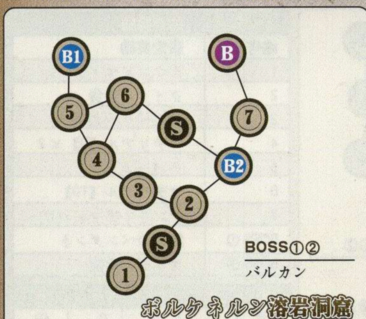

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | タマゴ |
| 2 | ルーワートの种 |
| 3 | マルベリーの种×2 |
| 4 | アリエル硬货×2 |
| 5 | マジックレシピV |
| 6 | マテリアル【0】 |
| 7 | ローズマイルの种 |
| BOSS ① | バレンタインの金货 |
| | チップスサラダ |
| BOSS ② | ラウンドマップ |
| | サーモンのヴァプール |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 50 | 50 | 10 | 10 | 20 |

### 妖精の王女メルセデス

BOSS的连续火焰弹威力不俗，如果不幸被命中要及时使用防御来抑制伤害，而回旋斩仍然是对付空中敌人的利器，把握好反弹的方向也可以顺带将杂兵一并消灭。BOSS濒死时原地回复的硬直时间仍然是最佳的进攻时机，上前使用一套连续攻击基本就可以顺利结束战斗。

## Chapter 6



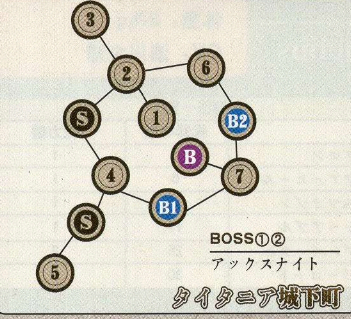

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | アリエル硬货×2 |
| 2 | バレンタインの金货 |
| | エビのベベロンチーノ |
| 3 | タマゴ |
| 4 | シュトゥルーデル |
| | マテリアル【10】 |
| 5 | マテリアル【10】 |
| 6 | ヴィシソワーズ |
| 7 | ラウンドマップ |
| | マジックレシピM |
| BOSS ① | バレンタイン纪念硬货 |
| BOSS ② | ルーワートの种 |
| | パラチンケン |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 0 | 40 | 0 |

### 预言の龙レヴァンタン

基本战术仍然是绕背攻击，但由于敌人的目标较小，所以跳跃中的连续斩此时却比回旋斩更加有效。敌人最大的破绽还是落地俯冲后的硬直时间，将所有攻击全部招呼上去很快便能获胜。

## Chapter 7




| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | タイタン金货 |
| | マジックレシピK |
| 2 | タイタン金货 |
| 3 | タイタン金货 |
| 4 | タイタン金货 |
| 5 | タイタン金货×2 |
| 6 | タイタン金货 |
| 7 | ラウンドマップ |
| BOSS ① | タイタン金货×2 |
| | マテリアル【10】 |
| BOSS ② | タイタン金货×2 |
| | マテリアル【20】 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 10 | 50 | 50 | 20 |

### 暴龙ベリアル

本场战斗的难点是旁边魔法师的干扰，尤其是陷入青蛙状态后，本应该顺利回避的攻击反而成了此时最大的威胁，所以一定要装备防止"青蛙状态"的饰品。火焰瓶对付体型庞大的BOSS效果明显，多准备几个对于快速削减其体力有很大的帮助。

## 默西迪丝

**Mercedes**

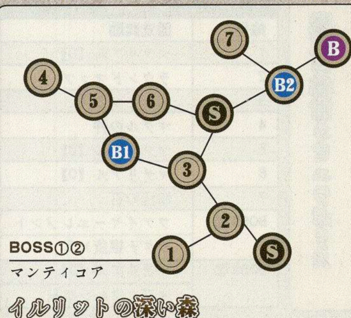
身高：151cm
体重：38kg
CV：能登麻美子

| 魔法一览 | | |
|---|---|---|
| 名称 | 武器等级 | 魔力槽 |
| ラウンドショット | 1 | 1 |
| コールフォゾン | 10 | 1 |
| アンシーアブル | 15 | 1 |
| フォゾンバースト | 19 | 2 |
| サイファーヒール | 25 | 1 |
| オーバーロード | 30 | 2 |

### 练习模式

连按两次×键可以进入"飞行状态"，而落地的方法则是接触地面或再按一次×键；能量槽此时转换为弹药槽，每次必须将弹药全部耗尽才能进行弹药填充的操作，而且只能在地面完成；长按□键会进入蓄力状态，之后发射的霰弹状攻击在飞行一段距离后还具备自动跟踪的效果，对于体型大的敌人效果非常明显。

## Chapter 1




| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マルベリーの种 |
| 2 | ラウンドマップ |
| 3 | マテリアル【0】 |
| 4 | ブリザード |
| 5 | ローズマイルの种 |
| 6 | クイックグロワー |
| 7 | 圣なる水晶 |
| BOSS ① | マジックレシピD |
| BOSS ② | ボットクロスパン |
| | マテリアル【10】 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 60 | 30 | 10 | 10 | 10 |

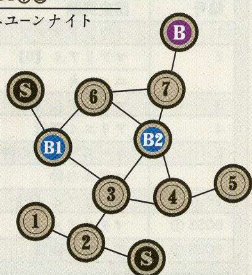
### 暴龙ベリアル

由于可以空中飞行，所以BOSS发动吸气攻击后只要一直保持自己在屏幕的最上方，几乎可以回避所有的攻击。而玩家惟一需要注意的则是弹药的消耗量，一旦耗尽就要及时拉开自己和BOSS的距离，寻找安全的地方进行弹药填充才行。

## Chapter 2

BOSS①②

ユニユーンナイト



妖精の森リングフォールド

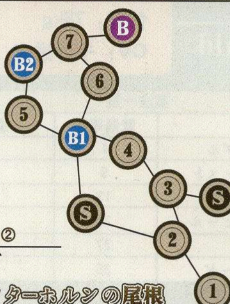
| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 关卡 | 固定奖励 |
| 1 | ラウンドマップ |
| 2 | バロメッツの种 |
| | マルベリータルト |
| 3 | アイスエレメント |
| 4 | アリエル硬货 |
| 5 | 圣なる水晶 |
| 6 | ローズマイルの种 |
| 7 | ポトフ |
| BOSS ① | バレンタインの金货 |
| BOSS ② | マテリアル【10】 |
| | バレンタインの金货 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 50 | 50 | 10 | 10 | 20 |

### 魔剑士オズワルド

一开始可以直接在地面利用远程攻击的优势对BOSS造成连续伤害，但一旦看到其进入“狂暴”状态就要迅速拉开距离，因为此时BOSS的攻击频率和攻击力都会大幅上升，甚至还会跳跃到空中进行追击。坚持过这段时间，利用其原地喘息的硬直时间便可全力反击。

## Chapter 3



BOSS①②

バグベア

ウィンターホルンの尾根

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| | 鸡肉のグラタン |
| 2 | グレイプの种 |
| 3 | マジックレシピO |
| 4 | マテリアル【0】 |
| 5 | タマゴ |
| | ヨーグルトシチュー |
| 6 | マテリアル【10】 |
| | ターニーのムース |
| 7 | マテリアル【0】 |
| BOSS ① | ラウンドマップ |
| BOSS ② | バレンタインの金货 |
| | マジックレシピQ |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 40 | 0 | 0 |

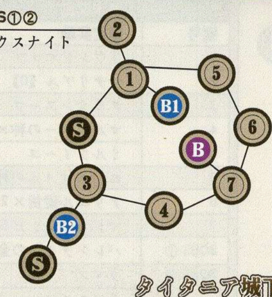
### 暴龙ワーグナー

利用飞行能力降落到其头上后便占据了有利地势，甚至连装弹等操作都可以直接在头上完成，所以进攻起来非常方便，惟一需要注意的仍然是俯冲攻击落地的一瞬间，干扰的冰、火精灵可以通过蓄力射击或直接装备防止冻结的饰品来对付即可。

## Chapter 4

BOSS①②

アックスナイト



タイタニア城下町

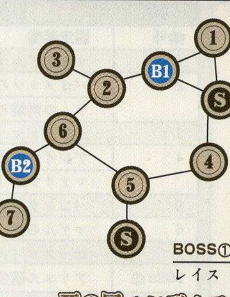
| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | バロメッツの种 |
| 3 | マテリアル【0】 |
| | エビドリア |
| 4 | バレンタインの金货 |
| 5 | ナップルの种 |
| | ホットケーキ |
| 6 | タマゴ |
| 7 | ラウンドマップ |
| BOSS ① | アリエル硬货×2 |
| BOSS ② | バレンタイン纪念硬货 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 10 | 50 | 50 | 20 |

### 魔法使いベルドー

BOSS身边的护卫比较难缠，主要是它们配合使用的突刺攻击一旦没掌握好攻击节奏就很容易被打到。建议事先准备足够的“火焰瓶”来对付护卫和不断出现的粘液怪，等到真正和BOSS交锋时，则拉开距离引诱其使用飞刀攻击，将其反弹回去限制其行动后再全力反击。

## Chapter 5



BOSS①②

レイス

死の国エンデルフィア

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | ラウンドマップ |
| 2 | マジックレシピL |
| 3 | マテリアル【10】 |
| 4 | マテリアル【0】 |
| 5 | タイタン金货 |
| 6 | マテリアル【0】 |
| 7 | ナップルの种 |
| BOSS ① | マテリアル【0】 |
| BOSS ② | タイタン金货×2 |

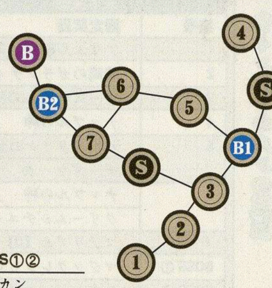
| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 0 | 0 | 40 |

### 死の女王オデット

同样可以利用空中飞行的优势来回避地刺攻击，但漂浮的幽灵则仍然有很大的威胁，多注意周围的环境，尽量不要因为专注于进攻而被其有机可趁。蓄力后的霰弹攻击对BOSS的效果显著，只要确保在相对安全的情况下进行装填弹药的操作就能轻松搞定它。

## Chapter 6

ボルケネルン溶岩洞窟



BOSS①②

バルカン

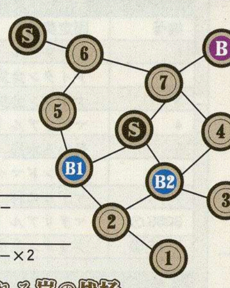
| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | タイタン金货 |
| 2 | ナップルの种×2 |
| | エスカベーシュ |
| 3 | ラウンドマップ |
| 4 | ブランマンジェ |
| 5 | タマゴ |
| 6 | マテリアル【0】 |
| 7 | マジックレシピI |
| BOSS ① | タイタン金货 |
| | ブラウニー |
| BOSS ② | マテリアル【20】 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 0 | 40 | 0 |

### 预言の龙レヴァンタン

虽然表面上看起来并没有什么难度，但是战斗中却要绝对禁止使用普通攻击，不然由于敌人体型的关系，这样只会白白地浪费弹药。BOSS落地后的俯冲攻击仍然是其最大的破绽，只要使用蓄力攻击再配合攻击力两倍的魔法很快便很快结束战斗。

## Chapter 7



BOSS①

バーサーカー

BOSS②

バーサーカー×2

吹き荒れる嵐の战场

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | アリエル硬货×3 |
| 2 | マテリアル【0】 |
| 3 | 太阳の首饰り |
| 4 | マテリアル【10】 |
| 5 | マルベリーの种×2 |
| 6 | マテリアル【20】 |
| 7 | ラウンドマップ |
| | マテリアル【20】 |
| BOSS ① | バレンタインの金货 |
| BOSS ② | バレンタイン纪念硬货 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 50 | 50 | 10 | 10 | 20 |

### 魔王オンダイン

远程攻击的优势可以回避BOSS的大多数攻击，不时发动的跳跃攻击在空中回避起来比较困难，建议看到有明显的准备动作后便即刻落地，一直朝BOSS的反方向移动即可。威力巨大的流星锤投掷攻击对于HP偏少的默西迪丝来说无疑于秒杀技，一定要把握好回避的时间。

# 奥斯瓦德

Oswald

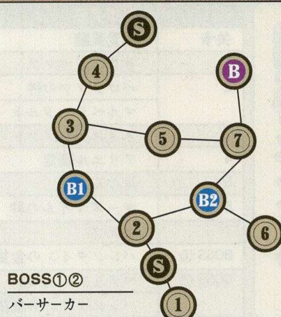
身高：177cm
体重：73kg
CV：千叶进步

| 魔法一览 | | |
|---|---|---|
| 名称 | 武器等级 | 魔力槽 |
| アンシーアブル | 1 | 1 |
| フォゾンバースト | 9 | 2 |
| コールフォゾン | 13 | 1 |
| サイファーヒール | 20 | 1 |
| サイクロン | 27 | 1 |
| オーバーロード | 35 | 2 |

## 练习模式

长按□键可以进入“狂暴状态”，攻击力和会心一击几率大幅度上升，是抓住敌人硬直时间快速反击的主要手段。但由于会快速消耗能量槽，所以事先可以在周围留有一定量的魔素，以便在昏厥时可以吸取来达到快速恢复的目的；空中连击的最后一击带有俯冲效果，多加利用能对体型较大的敌人造成连续伤害。

## Chapter 1



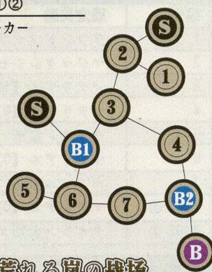

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | ラウンドマップ |
| 2 | マテリアル【0】 |
| | ニョッキ |
| 3 | マテリアル【0】 |
| 4 | アリエル硬货 |
| 5 | ローズマイルの种 |
| 6 | マグルの种 |
| 7 | マテリアル【0】 |
| BOSS ① | マテリアル【0】 |
| BOSS ② | アリエル硬货 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 60 | 10 | 10 | 30 |

### 武将ブリガン

一开始仍然使用普通攻击和BOSS进行周旋，算好进攻的距离可以利用俯冲攻击来到敌人的两腿之间，以减少无谓的消耗。待4个护甲全部脱落后，立即进入“狂暴状态”猛攻能够最大限度地削减其体力，只要再配合上火焰瓶的攻击便能轻松获胜。

## Chapter 2



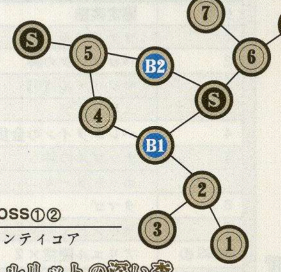

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | バロメッツの种 |
| | ラムの网焼き |
| 3 | ラウンドマップ |
| 4 | グレイプの种 |
| | マテリアル【10】 |
| 5 | バレンタインの金货 |
| 6 | マグルの种 |
| 7 | ローズマイルの种 |
| BOSS ① | アリエル硬货 |
| BOSS ② | マテリアル【10】 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 50 | 50 | 10 | 10 | 20 |

### 死神レイス×2

由于敌人可以瞬间移动，而且会自己送上门，所以只要看到它们出现在自己面前，跳到其身后攻击即可。之后出现的杂兵和其近身使用的反击技都会附加“毒状态”，建议一定要购买防止该状态的饰品来预防，最后只要集中消灭掉其中之一，剩下的战斗就没有什么难度可言了。

## Chapter 3



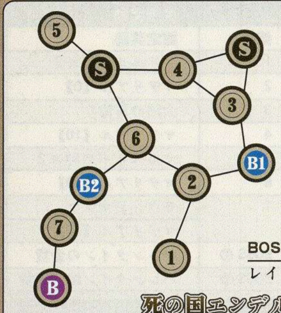

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | ラウンドマップ |
| 2 | マテリアル【0】 |
| 3 | グラタンスープ |
| 4 | マルベリーの种×2 |
| | ミルフィーユ |
| 5 | ローズマイルの种 |
| 6 | アリエル硬货×2 |
| 7 | マジックレシピE |
| BOSS ① | バレンタインの金货 |
| BOSS ② | タマゴ |
| | キッシュロレーヌ |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 60 | 30 | 10 | 10 | 10 |

### 暴龙ベリアル

BOSS的体型过于庞大，因此想直接从其正面跳到背后会比较困难，而也正因为如此，在正面使用“火焰瓶”的效果却出人意料的好，只要准备充分，基本上其还没有发动攻击便已经败下阵来，算是游戏中出现频率较高，但实力却不怎么样的BOSS之一。

## Chapter 4



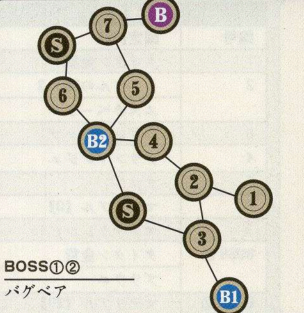

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | タイタン金货 |
| 3 | タイタン金货 |
| 4 | マテリアル【0】 |
| 5 | 圣なる水晶 |
| 6 | ラウンドマップ |
| 7 | マグルの种 |
| BOSS ① | マテリアル【10】 |
| BOSS ② | タイタン金货×2 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 0 | 0 | 40 |

### 魔王オンダイン

这次敌人的动作比原来灵活了不少，主要是使用绕背攻击的战术比较困难，因此在正面进攻时要注意见好就收，不然被BOSS的拳头击中可不是闹着玩的。拉开距离后其有可能会使用扩散火球的攻击，如果来不及近身可以考虑使用“火焰瓶”来进行还击，而最后的流星锤仍然是重点回避对象，一但形势不对就要迅速撤离。

## Chapter 5



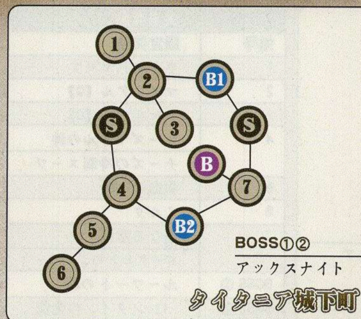

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | アリエル硬货×2 |
| 2 | 若鸡のガランティーヌ |
| 3 | ローズマイルの种 |
| 4 | ナップルの种 |
| 5 | バレンタインの金货 |
| | チーズケーキ |
| 6 | ナップルの种 |
| | クリームシチュー |
| 7 | マテリアル【0】 |
| BOSS ① | マジックレシピG |
| BOSS ② | ラウンドマップ |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 40 | 0 | 0 |

### 暴龙ワーグナー

BOSS的头部仍然是首选之地，但是由于在这里进攻系统会默认为空中攻击，所以连续技的最后必定会带有俯冲效果，因此基本的战术就是一下一下地攻击，以确保自己始终停留在原地。而冰精灵等其他干扰的回避方法也和之前类似，这里就不再赘述了。

## Chapter 6




| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | タイタン金货 |
| 2 | ローズマイルの种 |
| 3 | シャリアピン |
| 4 | タイタン金货 |
| 5 | マテリアル【0】 |
| 6 | 解毒のペンダント |
| 7 | ラウンドマップ |
| BOSS ① | バレンタイン纪念硬货 |
| BOSS ② | ナップルの种 |
| | ナップルパイ |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 10 | 50 | 50 | 20 |

### 魔法使いスカルディ

这次BOSS的帮手换成了两只魔影，不但拥有瞬间移动的特殊能力，庞大的体型几乎成了天然的屏障，如果不消灭它们几乎就没办法攻击到BOSS。看到地面出现绿色的魔法阵要迅速跳开，不然很容易便会陷入青蛙状态，而最后的BOSS仍然使用反弹飞刀的战术来应付。

## Chapter 7




| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | マルベリーの种×2 |
| 3 | マテリアル【0】 |
| 4 | タイタン金货×2 |
| 5 | ローズマイルの种 |
| 6 | ルーワートの种 |
| 7 | ラウンドマップ |
| BOSS ① | タイタン金货×3 |
| | マテリアル【10】 |
| BOSS ② | 吸血の腕轮 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 0 | 40 | 0 |

### 炎の王オニキス

敌人虽然动作迅速，但所有攻击前都有明显征兆，只要注意观察都有足够的反应时间，事先如果能够凑齐材料合成出攻击无效化的魔法瓶“アイスエレメント”，那么在其原地喷出溶岩的时候完全可以不用有所顾及，使用攻击力两倍的魔法后再进入“狂暴状态”近身猛攻即可。

## 蓓尔贝特

Velbet

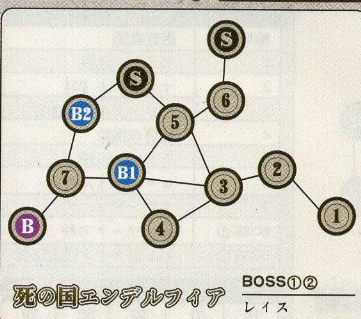
身高：166cm
体重：53kg
CV：泽城みゆき

| 魔法一览 | | |
|---|---|---|
| 名称 | 武器等级 | 魔力槽 |
| サイクロン | 1 | 1 |
| コールフォゾン | 12 | 1 |
| フォゾンバースト | 17 | 2 |
| アンシーアブル | 22 | 1 |
| サイファーヒール | 28 | 1 |
| オーバーロード | 35 | 2 |

### 练习模式

一开始需要连按三次×键使用锁链进行空中摆渡，接着连按四次□键可以使用原地翻滚的连续技，并且在使用连续技的过程中通过按下←→键还可以朝指定的方向使用远距离的锁链攻击，在对付大量敌人时相当有效。长按□键可以发动跟踪性的锁链攻击，虽然威力大，但是要注意蓄力期间的安全问题。

## Chapter 1



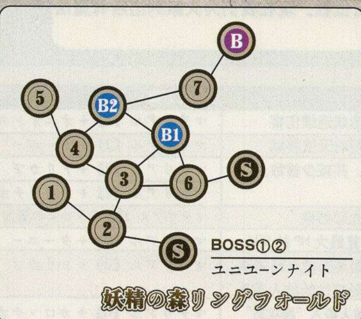

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 关卡 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | バロメッツの种 |
| 3 | ラウンドマップ |
| 4 | ローズマイルの种 |
| 5 | マルベリーの种 |
| 6 | マグルの种 |
| 7 | マテリアル【0】 |
| BOSS ① | ラグナ银货×5 |
| BOSS ② | 魔力石 |
| | マテリアル【10】 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 0 | 0 | 40 |

### 死の女王オデット

和BOSS保持一定距离使用配合方向键的连续技就可以减少很多无谓的消耗，而对付源源不断的杂兵，则可以适当地使用原地旋转的连续技来应付。范围比较大的镰刀攻击可以使用空中摆渡的无敌时间来躲过，如果等级不够高，可以考虑使用伤害半减的魔法瓶来进行战斗。

## Chapter 2



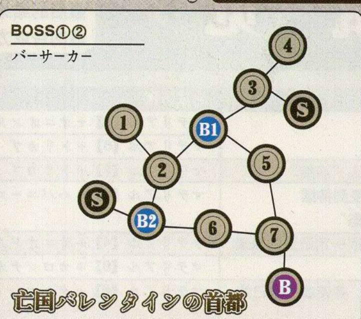

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マルベリーの种 |
| 2 | ラウンドマップ |
| 3 | タマゴ |
| 4 | バロメッツの种 |
| | カルパッチョ |
| 5 | 圣なる水晶 |
| 6 | ローズマイルの种 |
| 7 | アリエル硬货 |
| BOSS ① | マグルの种 |
| | クレメダンジュ |
| BOSS ② | バレンタインの金货 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 50 | 50 | 10 | 10 | 20 |

### 妖精の王女メルセデス

由于蓓尔贝特的空中攻击带有缓慢下降的效果，所以基本上看到BOSS在空中飞行，就可以大胆地使用空中连击，运气好的话，甚至可以跟随她移动的轨迹一路攻击过去。地面进攻时仍然需要注意BOSS的连续火焰弹，由于连击的收招速度较慢，所以不要惯性地一口气按完。

## Chapter 3




| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | アリエル硬货 |
| | ナッツクッキー |
| 2 | ラウンドマップ |
| 3 | タイタン金货 |
| 4 | 月の首饰り |
| 5 | ナップルの种 |
| 6 | グレイプの种 |
| 7 | タルタルステーキ |
| BOSS ① | バレンタインの金货 |
| BOSS ② | ローズマイルの种 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 50 | 50 | 10 | 10 | 20 |

### 武将ブリガン

战斗一开始还是尽量寻找机会来到BOSS的两腿之间进攻比较安全，当然也可以尝试使用蓄力攻击来快速破坏其身上的护甲，使进攻的效率进一步提高。这次BOSS还会使用一招抓住蓓尔贝特灌酒的无赖招式，因为准备动作很小，是否能够躲过就要看大家的运气了。

## Chapter 4



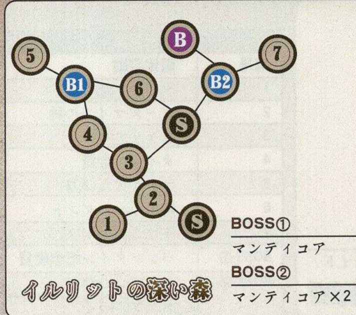

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| | ウフアラネージュ |
| 2 | ラウンドマップ |
| 3 | ナップルの种 |
| 4 | ラグナ银货×5 |
| | ラム肉のロースト |
| 5 | アリエル硬货×2 |
| 6 | バレンタインの金货 |
| 7 | ローズマイルの种 |
| | エビのハーブロースト |
| BOSS ① | ルーワートの种 |
| BOSS ② | マテリアル【10】 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 0 | 40 | 0 | 0 |

### 暴龙ワーグナー

毫无难度的BOSS，跳到其头部一直使用原地的四连击不但可以对其造成极大的伤害，还可以顺带消除周围冰、火精灵的干扰，当然也可以准备防止“冻结”的饰品来以防万一，最后仍需要注意俯冲攻击最后的攻击判定，及时跳开并进行回避即可无伤结束这场战斗。

## Chapter 5



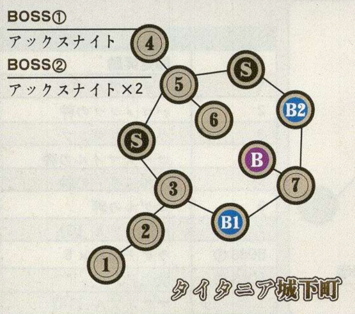

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | ラウンドマップ |
| 2 | マテリアル【0】 |
| 3 | マテリアル【0】 |
| 4 | ローズマイルの种 |
| | チーズの冷制スープ |
| 5 | 吸血の指轮 |
| 6 | ミルク |
| 7 | 圣なる水晶 |
| | ヨーグルトのジェラート |
| BOSS ① | ルーワートの种 |
| BOSS ② | バレンタインの金货 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 60 | 30 | 10 | 10 | 10 |

### 魔王オンダイン

在战斗中可以和BOSS先保持一定的距离，看到其发动招式后再利用空中摆渡的无敌时间绕到其身后反击，只要其转向自己便继续如法炮制。威力巨大的流星锤仍然要相当小心，虽然可以使用空中摆渡尝试躲避，但是没有十足把握，还是尽快拉开距离回避比较保险。

## Chapter 6



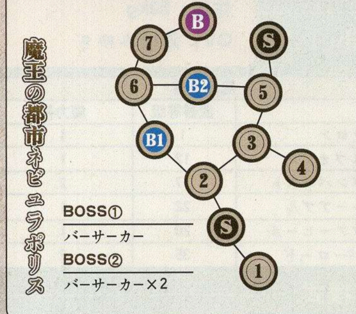

| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | タイタン金货 |
| 2 | マテリアル【0】 |
| 3 | バレンタインの金货 |
| 4 | 逆境の腕轮 |
| 5 | ナップルの种 |
| 6 | ローズマイルの种 |
| 7 | ラウンドマップ |
| BOSS ① | ルーワートの种 |
| BOSS ② | バレンタイン纪念硬货 |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 10 | 50 | 50 | 20 |

### ベルドー&ベリアル

同样是护卫加魔法师的无赖组合，而且和暴龙硬拼的话会相当吃亏，所以多准备“火焰瓶”来对体型庞大的它造成连续伤害非常奏效，因此战斗的前期一定要想尽一切办法在魔法师的干扰下顺利将其消灭。最后孤掌难鸣的魔法师明显要好对付得多，适当地拉开距离，再像之前一样使用反弹飞刀的战术便可以轻松搞定他。

## Chapter 7




| 关卡奖励 | |
|---|---|
| 编号 | 固定奖励 |
| 1 | マテリアル【0】 |
| 2 | ローズマイルの种 |
| 3 | バレンタイン纪念硬货 |
| 4 | マルベリーの种×2 |
| 5 | アリエル硬货×3 |
| 6 | ラウンドマップ |
| 7 | マテリアル【20】 |
| BOSS ① | ルーワートの种 |
| BOSS ② | 解毒のペンダント |

| オ | カ | タ | ハ | ト |
|---|---|---|---|---|
| 10 | 60 | 10 | 10 | 30 |

### ダーコーヴァの兽

虽然敌人几乎所有的攻击都会附加“燃烧状态”，如多使用原地跳跃攻击配合增加攻击力的魔法便能达到最大的伤害，甚至利用空中摆渡的技能还能直接站到BOSS的头上更安全地攻。随时可能出现的跳跃动作一定要小心回避，一旦看到预兆迅速撤离就能免受伤害。

# 魔法瓶一览

作为辅助战斗的好帮手，魔法瓶在游戏的任何时期都是相当活跃的，当两个魔法瓶进行合成时，最后的结果为各自的数字相乘，如果超过2位，则去掉百位数。现在我们为大家列出所有魔法瓶的合成方法，相信能使大家战斗起来事半功倍。

| 魔法瓶 | 使用效果 | 合成方案 |
|---|---|---|
| アンチドート | 解除“毒状态” | マテリアル【0】+オニオンヌ |
| | | マテリアル【6】+トリカプ |
| ブリザード | 在关卡内形成暴风雪使敌人“冻结” | マテリアル【8】+トリカプ |
| クーラー | 在溶岩地形5分钟内不会受到持续伤害，并可治疗“燃烧状态” | マテリアル【0】+ハバニール |
| ドレイン | 从屏幕中所有敌人身上抽取一定数量的魔素 | マテリアル【4】+オニオンヌ |
| エリクサー | 回复1000的HP | マテリアル【8】+カロッチオ |
| ファイヤーエレメント | 使用火精灵抵御3次攻击，并使攻击自己的敌人陷入“燃烧状态” | マテリアル【6】+ターニー |
| ゴールド | 随机出现1～10枚タイタン金货 | マテリアル【8】+トロルの奥齿 |
| ヒール | 回复200的HP | マテリアル【0】+カロッチオ |
| アイスエレメント | 使用冰精灵抵御3次攻击，并使攻击自己的敌人陷入“冻结状态” | マテリアル【6】+ハバニール |
| ジャグル | 使关卡中掉落在地面的道具随机变化 | マテリアル【2】+トロルの奥齿 |
| キラークラウド | 在前方制造死亡烟雾使接触到的敌人在3秒后即死 | マテリアル【4】+ターニー |
| ラックアップ | 使敌人掉落物品的几率上升 | マテリアル【4】+トリカプ |
| | | マテリアル【6】+オニオンヌ |
| メタモルフォーズ | 解除“青蛙状态” | マテリアル【4】+ハバニール |

| 魔法瓶 | 使用效果 | 合成方案 |
|---|---|---|
| ナパーム | 在所朝方向直线上对敌人造成连续伤害 | マテリアル【2】+オニオンヌ |
| ウーズ | 对敌人造成小伤害并令其暂时无法移动 | マテリアル【2】+ターニー |
| ペインキラー | 在一定时间内使伤害减半，并减少被敌人击飞的几率 | マテリアル【2】+トリカプ |
| | | マテリアル【2】+カロッチオ |
| クイックグロワー | 使一定范围内种植的种子立即结果 | マテリアル【6】+トロルの奥齿 |
| リジェネレージョン | 在1分30秒内，每3秒回复最大HP的5% | マテリアル【8】+ターニー |
| シャイン | 可以在3分钟内照亮死之国某些被黑暗笼罩的关卡，并且可以令有隐形特性的敌人现身 | マテリアル【0】+トリカプ |
| トキシック | 在前方形成毒雾使接触到的敌人陷入“毒状态” | マテリアル【6】+カロッチオ |
| アンリミテッドパワー | 使能量槽的减少速度减半，并且能在能量槽耗尽时瞬间回复能量槽（一次有效） | マテリアル【4】+カロッチオ |
| | | マテリアル【2】+ハバニール |
| ヴァリアンス | 将自己的HP减少到1，并对敌人造成（使用前HP−1）×5的伤害 | マテリアル【8】+オニオンヌ |
| ウォーマー | 在雪山地形5分钟内不会受到持续伤害 | マテリアル【0】+ターニー |
| エクストラフォゾン | 使用后出现15个魔素 | マテリアル【8】+ハバニール |
| ヨーグルト | 使用食品获得的HP经验值1.3倍 | マテリアル【2】（偶数）+ミルク |
| ゼロカウント | 使关卡时间从0开始计算 | マテリアル【0】+トロルの奥齿 |

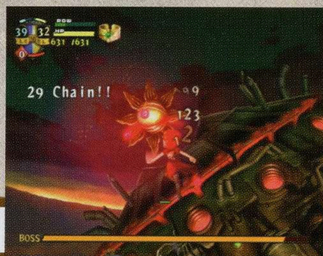
注：所有的攻击性魔法瓶都对自己有效，而且在使用时如果被敌人攻击到，不会立即产生效果，需要重新拾取并使用。

# 破除预言的叙事诗

以下我们会根据BEST ENDING的条件为大家列出每位最终BOSS以及其对应的主人公，建议在挑战前每位主人公的武器等级和HP等级均在45左右，如果玩家的实力不足，可以返回以前的任意剧本提升对应主人公的能力以及补充道具。

## 叙事诗Part1

满是火焰的熔炉沉入大地
刀剑拼杀之间 沸腾的火焰缓缓溢出
前进的路上请务必小心




### ④ 结晶炉コルドロン

**宿命对决：**Velbet

由于在利用管道不断向上的途中会出现很多难以回避的火球，所以事先装备上防止“燃烧状态”的饰品会减少很多伤害，到达顶点后需要集中火力攻击中心眼球状的物体，至于周围的机械手，如果十分在意躲避反而会耽误进攻的时间，所以多利用加血道具和其死磕。某些时候画面上会出现“危险，请尽快躲避”的提示，一旦看到就要立即从上方跳下，朝反方向尽可能的远离，否则被终结攻击命中几乎就等于直接秒杀。每次在上方将眼球攻击到虚弱状态后，玩家会被强制地送回地面，只有等其重新站起来后才能爬上去继续攻击，需要相当的耐心和BOSS进行消耗战。

## 叙事诗Part2

眼睛发出斑斓光芒的野兽向前奔跑
你的双手将引导苍生走向希望
我的子孙请将所有的苦痛都消去吧




### ① ダーコーヴァの兽

**宿命对决：**Cornelius

敌人最无耻的招式就是起身后的大面积随机攻击，所以一旦看到其站起身就要立即逃离中央头部的正下方，根据之后出现的状况来随机应变。BOSS的三个头分别会使用大面积火焰喷射、巨型冰柱以及散播毒雾，所以一旦看到征兆就要立即更换饰品来应付毒和燃烧的异常状态，而冰柱的第一下攻击判定拥有冻结效果，建议原地等待冰柱出现后，再靠近并使用连续技进行破坏。场地中的石柱某些时候会因为BOSS的攻击而提升高度，使用回旋斩顺势达到上方进攻可以节省很多周旋的时间，并且在一个相对安全的环境下持续进行攻击。

## 叙事诗Part3

从死亡中凯旋的冥界之王再次重生
黑暗的威胁迫在眉睫
终于到了消灭契约者的时候




### ② 冥府王のガロン

**宿命对决：**Oswald

BOSS最脆弱的心脏部分必须在将其他头部全部破坏的情况下才会出现，所以这里建议玩家使用比较极端的战术，先使用拟制能量槽消耗的魔法瓶后，立即进入“狂暴状态”，直接跳到中间的头上进行攻击，这样只要中途不失手掉下来，基本上不会被BOSS的吐舌等攻击打到。一定时间后BOSS会将头部埋入地下，而且周围还会出现很多由其身体组成的圆环，多注意跑动和旋转时的攻击判定基本上没有太大问题。最后当其心脏暴露出来后，仍然使用“狂暴状态”猛攻，大约20秒或达到一定量的伤害后就需要再次重复上面的步骤，大约反复3次就能结束战斗。

## 叙事诗Part4

足以将森林化为焦土的灼热之源到来
每个人都在为阻止火焰的蔓延而奔走
一定要阻止世界树被消灭




### ③ 炎の王オニキス

**宿命对决：**Mercedes

战斗中只要注意预防“燃烧状态”其实没有什么难度，再加上默西迪丝本身有飞行能力，所以一些直线或上空落下的火焰，只要看清楚运动的轨迹都不难回避。BOSS弯腰后发动的冲击攻击比较有威胁，而且最后一击会根据玩家所在的方向而改变轨迹，建议在其即将环绕场景一周的时候，在空中引诱起腾空跃起，然后利用短暂的时间差迅速落地来进行回避，如果不幸被命中几乎也等于是直接秒杀，对玩家的心理素质是个不小的考验，另外玩家不要试图使用“アイスエレメント”等使攻击无效化的魔法瓶来抵御，因为这招是不属于物理攻击范畴的。

## 叙事诗Part5

龙王即将把整个世界吞噬
从混沌的火焰中重生
在创造者的手中沉睡
大地上的所有生命即将灭绝
世界末日已经到来



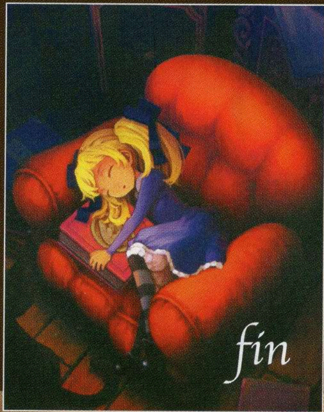

### ⑤ 预言の龙レヴァンタン

**宿命对决：**Gwendolyn

对付它基本上也没有特别有效的回避方法，有些时候甚至还需要依靠运气成分。首先玩家要在场景中寻找可以向上攀爬的地点，而且在这个过程中，一旦被落雷攻击命中会直接向下掉落两层，到达一定高度后会出现BOSS的头部阻挠玩家，看准其向前突进的动作利用空中滑行进行回避，不然被吞下去的伤害也不小，最后只要坚持到达顶点，站在头部进攻就没有什么威胁了，惟一需要注意偶尔会出现的扫尾攻击，看到其从屏幕中一晃而过就要立即起跳，当玩家对BOSS造成一定伤害后，会被强制的冲击波（没有伤害）打回最底层，坚持到底就是胜利。

## 真结局完美达成

就像上面最后的叙事诗所记载的一样，只要玩家按照以上的流程消灭对应的BOSS就能看到BEST ENDING，不过其实游戏中还存在一个“真结局”，而要让其出现的条件则需要玩家在最后的“终焉”中，选择每位主人公击败每个BOSS一次以补完所有的剧本（BOSS的攻击方式已经在上面进行了详细的介绍，而更换角色后的战术基本上也大同小异），最后再按照BEST ENDING的方法选择对应的角色将游戏通关，这样在奥斯瓦德和格温多林苏醒前，会穿插一段科尼利厄斯和蓓尔贝特因为收集到了所有的金币，在神明的帮助下由兽族恢复人类模样的感人情节，至此，游戏中的两对佳人都找到了各自的归宿，而年幼的默西迪丝嘛，就让她的故事成为玩家心中一个“王子变青蛙”的美丽童话吧……






每当提起《神之手》，总觉得是件挺伤感的事情，因为我们很容易就把她和“创意先锋”四叶草工作室联系到在一起。而如今先锋已死，这款并不完美却个性鲜明的动作游戏成为了四叶草的绝唱。事实上，如果不是处于工作室解散前夕，三上真司、神谷英树等几位主力相继离开的特殊时期，《神之手》各方面都具备成为又一款“神作”的潜质，足以让人们在很多年以后像记住《大神》一样地记住她。很可惜，最终我们看到的是一款充满争议的“CULT GAME”，很多接触本作的人都走向了极度讨厌或极为赞赏的两个极端。我有幸成为后者，也觉得有必要有责任把这么与众不同的游戏推荐给PS2玩家。很多人都认为《神之手》太难了，难得有些不合理，甚至不符合时代，但只要经历了若干挫折之后，迎来的会是超绝的爽快，所有这一切还是值得的。来吧！因为某些原因与《神之手》失之交臂的各位玩家，是时候修炼一下“如来神掌”了！

| 神之手 | Capcom/Clover Studio | | ACT |
|---|---|---|---|
| PS2 | GOD HAND | | 日版 |
| | 2006年9月14日 | 1人 | 6800日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

# 系统详解

《神之手》的系统十分另类，系统点琐碎且相当复杂，游戏中又没有什么教学模式，（仅有少量文字提示）因此上手难度非常大。只有充分了解每个系统点，才能体会到游戏的精妙与乐趣所在。

## 游戏画面图例




①难度等级
②神之技点数
③体力槽（HP）
④气槽（TP）
⑤动作提示
⑥过关必要道具
⑦雷达
⑧金钱数
⑨其他信息

注：⑦雷达中黄点表示敌人，蓝点表示村民，白圈表示道具，闪光点表示重要物品。⑨此处除了显示获得物品的信息，也是BOSS体力的显示位置。

## 基本操作

| 操作 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 回避 |
| ○键 | 决定/动作键 |
| ×键 | 取消/攻击/投掷 |
| □键 | 连续攻击 |
| △键 | 攻击 |
| L1键 | 180度转向 |
| L2键 | 挑衅 |
| R1键 | 神之技发动 |
| R2键 | 神之手解放 |
| START | 菜单画面 |

## 移动

| 操作 | 效果 |
|---|---|
| 左摇杆↑ | 前进 |
| 左摇杆← | 向左转 |
| 左摇杆→ | 向右转 |
| 左摇杆↓ | 后退 |
| 左摇杆↑↑ | 前冲 |
| 前冲后推住↑ | 快速奔跑 |

《神之手》的移动类似于早期的《生化危机》作品，操作方向是绝对的，不过无论如何转向，主角的视角始终都会迅速调整到向前方看，玩家可能需要一点时间来适应。

## 回避

| 操作 | 效果 |
|---|---|
| 右摇杆↑ | 原地闪避 |
| 右摇杆← | 向左侧闪 |
| 右摇杆→ | 向右侧闪 |
| 右摇杆↓ | 后翻回避 |

回避是本作的系统精髓，正确选择回避方式，不但能避免伤害，还能制造反击机会。原地闪避可以连续操作，用于回避各种上段判定的招式，比如杂兵与BOSS的连拳或连踢一般都属于上段判定，但原地闪避无法回避中、下段判定或突进攻击；左右侧闪的效果基本相同，可回避纵向攻击和突进攻击，但侧闪后会出现短暂的硬直，不可连续使用，横扫型的招式无法用侧闪回避；后翻是比较安全的回避方式，可回避大多数的攻击方式，只是无法应付持续时间比较长的招式。另外，前冲的启动速度很快，有时也能做为回避来使用。




## 投技与拆投

《神之手》中的敌人有两大优势，一是只有敌人才能防御，二是只有敌人才能随时使用投技。但投技和打击技之间并没有本质上的区别。敌方的投技可分为“能拆解的、可减小伤害的和不可拆解的”三种，而拆解过程中还有能对使用投技者造成伤害的情况。拆解方法一般分为两种，一种是左摇杆的左右方向连续输入，另一种是根据提示按键。因为游戏中有很多拆投成功也会有损伤以及无法拆解的投技存在，因此用侧闪或后翻完全回避才是第一选择。



## 破招与晕厥

在敌人的攻击动作中命中对手，就可以形成破招（COUNTER）状态，除了受到的伤害值增加外，硬直时间也更长，还有可能被不带属性的招式打成倒地状态或被击飞。

敌人在被连续击中一定次数后，就会进入晕厥状态。晕厥状态一般会持续三四秒钟，此时受攻击均为COUNTER效果。（男性被打中要害时的晕厥为特殊情况，受到一次攻击就会苏醒）接近晕厥状态的敌人时会出现动作提示，按○键后可以使用各种特殊的攻击动作，能对敌人造成比较大的伤害。比如对胖子就是拿膝盖顶脸，对高个男子就是抱腰摔，对拿刀的敌人是勒脖子，对女性敌人是打屁股，小矮子则被一脚踩进地里，最常见的还有百裂拳和百裂脚……部分BOSS晕厥后更是有如同QTE般的华丽演出。特殊动作使用过程中主角处于无敌状态，有按键提示时可○×□△四键同时连按加快攻击速度，增加伤害值。

主角有时也会被打晕，此时要连续输入左摇杆的左右方向把主角尽快摇醒，以免受到连续的打击。

## 攻击属性




《神之手》中的招式十分丰富，部分招式还带有不同的属性，活用这些属性可以使战斗变得更轻松。因此在讲招式之前有必要介绍一下各属性的特点。

**浮空** 将敌人打向空中，之后可以进行追打。空中追打时敌人会向后跳（空中受身），这个过程是具有攻击力的，能对其他敌人造成微弱的伤害。

**吹飞** 将敌人击飞，落地时处于倒地状态，撞到其他物体时还会追加一些伤害值。

**蓄力** 按住攻击键可以蓄力，蓄力到最大值时具有4倍的攻击力。蓄力过程中受到攻击，蓄力便会中断。（114号招式除外）

**破防** 敌人的防御会把主角的攻击弹开，但防御中被具有破防属性的招式命中敌人会出现两秒的硬直时间。

**上段回避** 可以回避上段判定的招式，即攻击中带有原地闪避效果，这类招式比较容易打出COUNTER。

**防御不能** 无法防御的招式，游戏中只有三招，均附带吹飞属性。虽然强力，但出招速度慢，敌人可以用闪避或疾退躲开。

## 固有技

滑铲为下段攻击，有些敌人可跳起回避；飞扑命中不能吹飞的敌人时可能会扑到敌人身后，注意及时转向；飞脚为上段判定，有可能被回避掉，命中不能吹飞的敌人时会直接掉在敌人面前；倒地追打的动作并不是无敌的，推右摇杆可取消追打，四键连按能加快追打速度，很有喜剧效果；高压腿可以蓄力，之后再按一次△会向上踢一脚，同样具有浮空属性；升龙拳可以连用，但一般打几下敌人就会空中受身；旋风脚威力不俗，打击范围是一个扇面，且敌人不能受身回避，是固有技中的最强招式；扫堂腿的特性与滑铲基本相同，但威力较低，不推荐使用。

| 操作 | 招式 | 效果 |
|---|---|---|
| 快速奔跑中按× | 滑铲 | 可将部分敌人铲倒 |
| 快速奔跑中按□ | 飞扑 | 可将轻型敌人吹飞 |
| 快速奔跑中按△ | 飞脚 | 可将轻型敌人吹飞 |
| 敌人倒地时按○ | 连续踩踏 | 对倒地的敌人进行追打 |
| 踩踏时输入↑或→ | 连续踩碾 | 对倒地的敌人进行追打 |
| 踩踏时输入←或↓ | 连续低踢 | 对倒地的敌人进行追打 |
| 敌人倒地时↑+△ | 高压腿 | 令敌人弹起浮空 |
| 敌人浮空较高时↓+△ | 升龙拳 | 将敌人再次打浮空 |
| 敌人浮空较高时↑+△ | 旋风脚 | 将空中的敌人吹飞 |
| 原地闪避中△ | 扫堂腿 | 可将部分敌人扫倒 |

## 基本招式

可自由组合的基本招式是《神之手》中的魅力系统，大部分招式的取得方式是在商店的TECHNIQUES项目中购买，在关卡固有的宝箱以及消灭恶灵后出现的宝箱中也会得到一部分招式。获得的招式要进入菜单中的TECHNIQUES选项后进行设定。连按□为连续攻击，最多可设置6招为一个顺序循环。另外，还可以设置△、×、↓+□、↓+△、↓+×五个单招，共计11招，只是所有设定的招式都不能重复。在连续攻击中途使用单招的话，连续攻击顺序会停止，再按□的话又会回到第一招。

基本招式共有114个，一周目时，商店中的招式是随流程逐步出现的，二周目时除100号和101号招式外，所有招式都可以直接购买。技表中带☆号的招式表示一周目时只能在宝箱中获得的招式，但二周目可以直接购买；★号表示只能在二周目时购买的招式。48号和53号招式在购入两种寿司后分别取得；101号在关卡1-6打BOSS时，在其座位后的宝箱中取得；100号招式在关卡4-7打败手刀达人后出现的宝箱中取得。

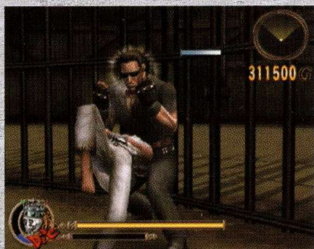



| 序号 | 招式名称 | 价格 | 攻击力 | 属性 |
|---|---|---|---|---|
| 001 | 左ジャブ1 | – | 3 | – |
| 002 | 左ジャブ2 | 6000 | 6 | – |
| 003 | 左ジャブ3 | 10000 | 10 | – |
| 004 | 左フック1 | – | 4 | – |
| 005 | 左フック2 | 6000 | 9 | – |
| 006 | 左フック3 | 10000 | 15 | – |
| 007 | 左アッパー1 | – | 6 | – |
| 008 | 左アッパー2 | 8000 | 12 | – |
| 009 | 左アッパー3 | 12000 | 20 | – |
| 010 | 左チョップ1 | 5000 | 9 | – |
| 011 | 左チョップ2 | 9000 | 18 | – |
| 012 | ストレート1 | – | 4 | – |
| 013 | ストレート2 | 6000 | 8 | – |
| 014 | ストレート3 | 10000 | 15 | – |
| 015 | 刚ストレート1 | 2000 | 8 | – |
| 016 | 刚ストレート2 | 8000 | 16 | – |
| 017 | 刚ストレート3 | 12000 | 24 | – |
| 018 | 右フック1 | 2000 | 5 | – |
| 019 | 右フック2 | 5000 | 9 | – |
| 020 | 右フック3 | 8000 | 14 | – |
| 021 | 右アッパー1 | 2000 | 5 | – |
| 022 | 右アッパー2 | 5000 | 10 | – |
| 023 | 右アッパー3 | 8000 | 15 | – |
| 024 | 右チョップ1 | 6000 | 10 | – |
| 025 | 右チョップ2 | 10000 | 20 | – |
| 026 | エルボー | 4000 | 10 | – |
| 027 | 回转エルボー1 | 5000 | 4,4 | – |
| 028 | 回转エルボー2 | 8000 | 8,8 | – |
| 029 | 回转エルボー3 | 11000 | 12,12 | – |
| 030 | 右里拳 | 8000 | 4 | 破防 |
| 031 | 左里拳1 | 4000 | 8 | – |
| 032 | 左里拳2 | 7000 | 16 | – |
| 033 | ワンツーパンチ | 5000 | 3,4 | – |
| 034 | パンチラッシュ・快☆ | 8000 | 4,4,6 | – |
| 035 | パンチラッシュ・速 | 10000 | 5,5,7 | – |
| 036 | パンチラッシュ・雷 | 14000 | 6,6,10 | – |
| 037 | パンチラッシュ・射 | 18000 | 8,8,10 | – |
| 038 | 正拳突き | 14000 | 16 | 蓄力 |
| 039 | マッハジャブ1 | 15000 | 3×5 | – |
| 040 | マッハジャブ2 | 22000 | 6×5 | – |
| 041 | ヒートナックル1 | 11000 | 18 | 破防 |
| 042 | ヒートナックル2 | 14000 | 35 | 吹飞 |
| 043 | 寸剄 | 1000 | 25 | 吹飞 |
| 044 | 寸剄・改 | 22000 | 50 | 吹飞 |
| 045 | Wハンマーパンチ | 20000 | 16,24 | 浮空+吹飞 |
| 046 | トリプルエルボー | 13000 | 6,6,10 | – |
| 047 | 发剄 | 32000 | 60 | 防御不能+吹飞 |
| 048 | ローキック1 | – | 6 | – |
| 049 | ローキック2 | 6000 | 12 | – |
| 050 | 右回し蹴り1 | – | 12 | – |
| 051 | 右回し蹴り2 | 10000 | 20 | – |
| 052 | 右回し蹴り3 | 15000 | 28 | – |
| 053 | 左回し蹴り | – | 18 | – |
| 054 | 左サイドキック1 | – | 10 | – |
| 055 | 左サイドキック2 | 10000 | 20 | – |
| 056 | 左サイドキック3 | 15000 | 30 | – |
| 057 | 右サイドキック | 6000 | 16 | – |
| 058 | 左ショート・ニー | 5000 | 9 | – |
| 059 | 右ハイ・ニー | 11000 | 10 | – |
| 060 | J・ニー | 13000 | 28 | 浮空 |
| 061 | 水面蹴り | 9000 | 6 | 上段回避 |
| 062 | 右后回し蹴り | 13000 | 36 | – |
| 063 | 踏みこみ回し蹴り | 12000 | 30 | 吹飞 |
| 064 | ソバット | 8000 | 12 | 破防 |
| 065 | ダッシュソバット | 12000 | 20 | 吹飞 |
| 066 | 逆フックキック | 10000 | 28 | – |
| 067 | とび后回し蹴り | 9000 | 18 | 破防 |
| 068 | とび后回し蹴り・改 | 10000 | 26 | 吹飞 |
| 069 | 酒打拳1 | 6500 | 9 | – |
| 070 | 酒打拳2 | 10000 | 18 | – |
| 071 | 醉拳两手开☆ | 8000 | 8 | 上段回避 |
| 072 | 醉酒右拳 | 10000 | 8 | 破防 |
| 073 | 背醉の拳 | 6500 | 18 | 上段回避 |
| 074 | 十字通背 | 10000 | 22 | – |
| 075 | 大扇拳 | 11000 | 19 | 浮空 |
| 076 | 南升拳 | 20000 | 23 | 浮空 |
| 077 | 右幻影拳☆ | 15000 | 15 | 上段回避 |
| 078 | 左幻影拳 | 12000 | 12 | 上段回避 |
| 079 | 酒乱三脚 | 7500 | 10×3 | 上段回避 |
| 080 | 泥醉倒脚 | 7500 | 25 | 上段回避+吹飞 |
| 081 | 片手倒立脚 | 11000 | 20 | 浮空 |
| 082 | 连环腿 | 9500 | 5,10 | 浮空 |
| 083 | 摆莲跳脚 | 10000 | 35 | 吹飞 |
| 084 | 醉拳踵落 | 10000 | 25 | 浮空 |
| 085 | 地翔连脚 | 90000 | 10,15 | 浮空+上段回避 |
| 086 | サマーソルト | 8500 | 14 | 浮空 |
| 087 | ヒンタキック | 8000 | 5,5,5 | – |
| 088 | スリーサイド | 10000 | 6,6,6 | – |
| 089 | とび三段蹴り☆ | 18000 | 8,8,8 | 浮空 |
| 090 | バックヒザ狙い | 9000 | 25 | 吹飞 |
| 091 | カンガルーキック | 9000 | 15 | 浮空 |
| 092 | アクロバットキック | 12000 | 20,20 | 破防+吹飞 |
| 093 | きりもみキック | – | 25 | 吹飞 |
| 094 | ガードブレイク1 | – | 2 | 破防 |
| 095 | ガードブレイク2 | 8000 | 5 | 破防 |
| 096 | タメ・アッパー1 | – | 6 | 浮空+蓄力 |
| 097 | タメ・アッパー2 | 8000 | 8 | 浮空+蓄力 |
| 098 | タメ・アッパー3 | 12000 | 12 | 浮空+蓄力 |
| 099 | タメ・アッパー4 | 20000 | 16 | 浮空+蓄力 |
| 100 | 传说のチョップ | – | 10 | 一定几率晕厥 |
| 101 | 社长パンチ!! | – | 10 | 增加气槽 |
| 102 | ゴッドジャブ★ | 35000 | 20 | – |
| 103 | ゴッドストレート★ | 40000 | 25 | – |
| 104 | ゴッドフック★ | 45000 | 30 | – |
| 105 | ゴッドアッパー★ | 50000 | 35 | – |
| 106 | 左ゴッドチョップ★ | 45000 | 28 | 破防 |
| 107 | 右ゴッドチョップ★ | 50000 | 30 | 吹飞 |
| 108 | ゴッドエルボー★ | 55000 | 20 | 破防 |
| 109 | ゴッドロウ★ | 35000 | 20 | – |
| 110 | ゴッドナックル★ | 50000 | 50 | 防御不能+吹飞 |
| 111 | ゴッドブレイク★ | 35000 | 25 | 破防 |
| 112 | タメ・ゴッド★ | 100000 | 30 | 浮空+蓄力 |
| 113 | 正拳ゴッド突き★ | 600000 | 40 | 蓄力 |
| 114 | ゴッド爆裂拳★ | 400000 | 100 | 蓄力+防御不能 |

## 特殊属性

请注意，这一部分的内容非常重要！特殊属性运用得当可以让《神之手》原本恐怖的难度大幅下降，但这种属性在游戏中是没有介绍和说明的，为方便描述，我将此属性命名为“踉跄”。

踉跄属性的效果是可以让敌人出现长时间的硬直，在初始状态下，050号“右回し蹴り1”和054号“左サイドキック1”就具备这种属性，而一些原本具有吹飞属性的招式(如063号“踏みこみ回し蹴り”)和下压浮空属性的招式(如084号“醉拳踵落”)在DIE级难度下会变为踉跄属性。此属性还集中在069号～078号的中国拳法之间，其中最好用的当属073号“背醉の拳”和074号“十字通背”。背醉の拳攻击力18，有上段回避效果，与敌人对峙时很容易在回避攻击后命中对手；十字通背攻击力22，动作发生快，可稍稍向前移动，对付刀客等瘦高个体形的敌人有特效。




踉跄属性招式的用法有两种，第一种是“取消”：在招式命中瞬间推右摇杆，用原地闪避或侧闪取消收招硬直，之后马上再出招，让敌人连续出现踉跄状态而无法还手。另一种是“连携”：是将具有踉跄属性的招式组合在一起循环使用，也可以形成“无限连”。比如把073号和074号各设在△和×键上，然后交替按键就能将敌人活活屈死了。

踉跄属性虽然强大，但在实际使用时也需要注意以下几点：

①大部分踉跄技容易被回避，不适合连续使用，这里只推荐070号“酒打拳2”和刚才说到的073、074号招式，可确保攻击力和安定性。

②敌人在被踉跄技连续打击时偶尔也会防御或闪避，特别是采用“取消”使用法时发生几率更高一些，此时应马上后翻回避敌人的反击。

③踉跄战术在一对一时最为安全，对付多个敌人时并不能随心所欲地使用。因此尽量制造一对一的局面是战斗的基本原则。慢慢接近敌人或投掷道具将敌人一个一个引诱过来，然后再以踉




跄技消灭是高难度下的战术主轴。

④踉跄技适用范围很广，各种杂兵、蛇精以外的各种恶灵以及大多数的人形BOSS都吃踉跄属性，但也要注意体形问题。用踉跄技打胖子最稳定，而打其他敌人特别是瘦高个和恶灵时，在连续命中六七下后会因为距离关系而打空一下，这可能会给敌人喘息的机会，所以要尽量把敌人逼到版边，避免体形造成的影响。

## 神之技

威力和效果各异的神之技大部分是在商店的GOD REEL项目中购买的，有几个也可在关卡中获得。一周目时商店中的神之技是随流程逐步增加的，二周目除情节中获得的"ゴッドインパクト2"外都可以直接购买。神之技的使用方法是按R1键，但并不是直接发动的，需要按R1键或推左摇杆的上下方向在转轮上进行选择。转轮只会向一个方向运动，当取得10个以上的神之技后，需要在菜单画面的GOD REEL中进行设置，左侧两排的神之技才会在转轮中出现。神之技选择时间约为4秒，时间到时转轮所停的位置即为确实使用的神之技，按○键可提前发出，按×键可取消发动，时间到时所停位置的技名为淡色字，那么说明不满足条件，也不会发出神之技。




选中"スカ"时会掉下个盆子砸中主角，同时会损失少量体力，但空血状态时被砸中也不会死亡；选中"ゴッド★土下座"时会向敌人跪拜，难度等级下降为最低，但会消耗1点神之技点数。神之技的等级与消耗的点数相同，点数只能靠战斗中获得的卡片来回复。注意，神之技的选择过程中，主角并不是无敌的，如果敌人的攻击已经在眼前了，那么选择很可能被打断。因此使用神之技一定要选择恰当的时机，最好不要把神之技做为保命的手段。

| 名称 | 等级 | 攻击力 | 类型 | 入手方法 | 价格 | 说明 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| キンテキ | 1 | 50 | 单体技 | 初期 | – | 对男性专用技，可打出晕厥状态 |
| ぴよハンド | 1 | 80 | 单体技 | 2–4救下村民/购买 | 6000 | 将远处的敌人吸过来打晕 |
| 两断波 | 1 | 80 | 远距离技 | 初期 | – | 向前方发射纵向冲击波 |
| ゴッドインパクト | 1 | 90 | 范围技 | 初期 | – | 前方近距离浮空攻击 |
| 突神 | 1 | 100 | 直进技 | 初期 | – | 前方近距离吹飞攻击 |
| 打上げ花火 | 1 | 130 | 直进技 | 2–2救下村民/购买 | 6000 | 前方近距离浮空攻击 |
| ゴッドジダンダ | 1 | 140 | 单体技 | 初期 | – | 将敌人狠狠踩倒在地 |
| ハリケーンチョップ | 1 | 140 | 远距离技 | 购买 | 8000 | 向前方发射横向冲击波 |
| タイフーンアタック | 1 | 160 | 范围技 | 购买 | 9000 | 用旋风脚把敌人吹飞 |
| 武斗神拳 | 1 | 180 | 单体技 | 购买 | 6000 | 多段打击后将敌人吹飞 |
| 突神2 | 1 | 200 | 直进技 | 购买 | 10000 | 突神的强化版 |
| 1インチパンチ | 1 | 200 | 单体技 | 购买 | 7000 | 近距离吹飞攻击 |
| 两断波2 | 1 | 200 | 远距离技 | 购买 | 12000 | 两断波的强化版 |
| ゴッドジダンダ2 | 1 | 240 | 单体技 | 购买 | 8000 | ゴッドジダンダ的强化版 |
| 蹴り嵐 | 1 | 280 | 单体技 | 购买 | 8000 | 吊钢丝式的连踢，吹飞攻击 |
| 龙穿脚 | 1 | 320 | 单体技 | 购买 | 10000 | 佛山无影脚，有吹飞效果 |
| 天魔乱舞 | 1 | 400 | 单体技 | 购买 | 15000 | 连拳打击并吹飞敌人 |
| ゴッドインパクト2 | 1 | 400 | 范围技 | 6–1情节自动获得 | – | ゴッドインパクト的强化版 |
| ゴッドチャージ | 1 | TensionUP | 回复技 | 赌场宝箱内/购买(二周目) | 30000 | 回复少量气槽 |
| ワイルドピッチ | 2 | 280 | 远距离技 | 初期 | – | 直线投球攻击，有爆炸效果 |
| ドラゴンキック | 2 | 400 | 单体技 | 1–3救下村民/购买 | 5000 | 一脚把敌人踢上天，没踢死时会飞回来 |
| 闪电手 | 2 | 500 | 单体技 | 3–4的宝箱内/购买 | 7000 | 连拳将多对打晕厥，但很难追打 |
| ゴッド本垒打 | 2 | 700 | 单体技 | 5–1救下村民/购买 | 13000 | 一棒把敌人打上天，没打死时会飞回来 |
| 死连脚 | 2 | 900 | 单体技 | 购买 | 10000 | 有吹飞效果的四连踢，威力很大 |
| ゴッド冥想 | 2 | HP30%回复 | 回复技 | 购买 | 15000 | 进入冥想状态，回复三成体力 |
| 真・ゴッドチャージ | 2 | TensionUP | 回复技 | 赌场宝箱内/购买(二周目) | 50000 | 回复大量气槽 |
| ゴッドハンド | 3 | 1500 | 远距离技 | 购买 | 30000 | 如来神掌，强力直线攻击 |
| 真・ゴッド冥想 | 3 | HP100%回复 | 回复技 | 赌场宝箱内/购买(二周目) | 100000 | 进入冥想状态，体力全回复 |

注：类型中的"单体技"并不是绝对的只针对单体，当敌人的距离够近时，部分单体技也可以打到两个甚至三个敌人。

## 神之手解放

神之手解放(以下简称"爆气")是相当强力的攻击手段，在气槽(TP)达到一定量呈橙色时即可按R2键发动。爆气发动至收招主角都处于全身无敌状态，发动过程中攻击力和速度大幅上升，所以招式都具有防御不能属性，而发动与收招动作也有近距离的攻击判定，可将对手爆成硬直状态。在游戏中，攻击、回避、挨打、挑衅、拆投等各种情况都可以增加气槽，相比只能靠道具回复的神之技点数，有无敌特性的爆气有更高的实用性和使用频率，只是在受创、晕厥、回避和攻击动作中是不能爆气的，来不及爆气却被一群敌人狂扁致死的惨剧也很可能发生。需要指出的是，虽然气槽的长度可以增加，但是每次爆气耗费的气槽长度和持续时间是固定的，并不会一次把所有TP耗完。




## 能力提升

主角固有技的攻击力是固定的，但依靠各种招式的组合可以提升攻击力，而基础能力只能在商店的POWER UP选项中通过购买来提升。在一周目时，每一大关可以购买的能力提升道具通常只有两种，(价格后的数字表示第几次购买)当ゴッドJ出现时才能将HP和TP升至最大值，前提是有足够的金钱。进入二周目后，所有能力道具都可以直接购买。因为同一招式不能重复设置，强力招式又数量有限，另外出于以跟跄技为主的战术需要，寿司完全可以不购买。

| 序号 | 物品名称 | 效果 | 价格1 | 价格2 | 价格3 | 价格4 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 001 | ミックスJ | HP+20 | 9000 | 12000 | 15000 | 18000 |
| 002 | トロピカルJ | HP+40 | 18000 | 24000 | 30000 | – |
| 003 | ゴッドJ | HP+60・TP+30 | 70000 | – | – | |
| 004 | チワワカレー | TP+30 | 10000 | 15000 | 20000 | 25000 |
| 005 | ゴールドプレート | 神之技点数+1 | 15000 | 30000 | 30000 | – |
| 006 | 寿司(并) | 攻击回数+1 | 5000 | – | – | – |
| 007 | 寿司(特上) | 攻击回数+1 | 10000 | – | – | – |

## 关于道具

游戏中的道具分为金钱、食品、卡片和宝箱四类。金钱有钱袋、钱币和金条之分，钱袋的价值有200、500、1000三种，钱币有200、500、1000、2000四种，金条价值3000G。二周目时，所以有金钱道具价值都会翻倍。食品分为四种，樱桃回复15%的体力，桔子回复30%的体力，香蕉回复50%的体力，草莓为体力全回复。卡片共有5种，白色、金色、深红色卡片分别回复1点、2点和3点神之技点数，另一种红色卡片取得后攻击力上升，所有招式防御不能，画有美女的卡片是回复气槽的，回复量即为爆气一次的消耗量。取得美女卡的另一个作用是可以欣赏女主角的一些原画，在菜单画面按L1或R1键即可观看，一共24张。宝箱会在固定位置或打倒恶灵后随机出现，打开宝箱后有可能出现各种道具，但新的基本招式和神之技只会出现在宝箱中。道具可在固定位置获得，也会在可破坏的箱子或死去的敌人身上随机取得。




## 关于武器

《神之手》中可使用的武器分两大类，一类是肩扛式，比如木箱、木桶、瓦罐等，按○键举起，按×键投掷，举起时不能快速奔跑，不能做出其他攻击动作，投掷或受攻击后此类武器会碎裂，打碎后还有一定几率获得道具。

还有一类是手持式，比如刀、剑、锤、火箭筒等，手持武器时可以快跑，但不能使用跑动技。此类武器都有耐久度，在攻击数次后会消失，手持式武器一般有两种攻击方式，还可以投掷，威力相当可观。建议在武器耐久度处于临界点时投出，可提高武器的使用效率。在受到攻击时，手持式武器会掉落，但不会消失。《神之手》中的武器还是比较实用的，因为武器攻击力一般都比较高，所有武器攻击都不能防御，只是大部分的武器攻击范围狭窄，不适合一对二以上的情况。在不切换区域的情况下，落在地上的道具和武器都不会消失，这一特性可以好好利用。

## 难度相关




《神之手》的难度等级从低到高分为1、2、3和DIE四级，难度等级槽蓄满时即增加一级难度。让难度槽增加的方法有很多，比如连续攻击命中、成功回避、对敌人正面挑衅、破防成功、迫使敌人受身、拆投成功等等；减少难度槽的方法很简单，就是挨打，特别是连续挨打或拆投失败时，难度槽降得特别快。当然还有下跪的神之技。通过一大关时，在1级难度下每杀死1个敌人得100块钱，2级为150，3级200，DIE级300，（不接关可得50000的最高奖励）而菜单中有一项AVERAGE，是指综合评价，1级难度每杀死1个敌人得1分，2级2分，3级3分，DIE级5分，综合评价为总分除以人数，5分为最高分。

1～3级时，难度差别不算太明显，但在Lv.DIE时，你会有完全在玩两个游戏的感觉。从杂兵到BOSS，攻击力和攻击意识（攻击的积极性以及使用强力招式的频率）都提高了数倍，连接三下就被满血打死也很平常。而且除了小矮子之外，其他各种体格的敌人都很难被吹飞，浮空高度也会降低，有利于玩家的招式属性都不同程度地减弱或消除，在招式选择会受到一定的限制。另外，气槽蓄起的速度也会减慢。

游戏最开始可以选择EASY和NORMAL两种难度模式，NORMAL通关后可选择HARD。三种模式的基本区别如下表所示：

| 模式 | 神之技点数 | 难度等级 |
|---|---|---|
| EASY | 初始为3点 | 1～2级 |
| NORMAL | 初始为2点 | 1～DIE级 |
| HARD | 初始为2点 | 固定DIE级 |

# 赌场风云

**《神之手》中的迷你游戏主要都集中在赌场里，都是些经典项目。对于在战斗中赚钱速度并不太快的本作来说，赌场有它存在的必要。赌场共分有6个部分的内容，以下将介绍各部分的游戏规则或作用。**

## VIDEO POKER

位置在赌场一楼左侧，分为100、300、500、1000四种最大注额。这一项目的规则类似于“德州扑克”或“美国沙蟹”，以五张牌的特定组合来计算赔率，玩家下注（BET）后会拿到5张牌，之后可以换一次牌，选择HOLD即指留下这张牌不换，换牌（DEAL）后如果牌面为特定组合，那么还可以玩两次猜大小（BIG or SMALL）。猜大小时会先亮出一张牌，（A最大，2最小）当你认为下一张牌会比这张牌大时就选BIG，小就选SMALL，猜错奖金归零，两张牌点数相同为平局，猜对奖金翻倍，两次全对就是4倍。因为8倍、10倍牌面的出现几率并不太低，猜大小只要根据概率大小来猜也不会遇到太多“Q猜小却开K、A”这样的情况，加上可以使用无敌的“S/L大法”，VIDEO POKER可以说是赌场中赚钱速度最快的项目。




| 组合名称 | 赔率 | 组合说明 |
|---|---|---|
| ROYAL FLUSH | 50倍 | 相同花色的10 J Q K A |
| STRAIGHT FLUSH | 20倍 | 相同花色的顺子 |
| FOUR CARDS | 15倍 | 有四张相同点数的牌 |
| FULL HOUSE | 10倍 | 三张加一对相同点数的牌 |
| FLUSH | 8倍 | 五张牌同一花色 |
| STRAIGHT | 8倍 | 五张牌顺序相连（顺子） |
| THREE CARDS | 3倍 | 有三张点数相同的牌 |
| TWO PRIR | 2倍 | 有两对点数相同的牌 |

## BLACKJACK

位置在赌场一楼内部左右两侧，分为300、500、1000、2000四种最大注额，与VIDEO POKER一样，不同注额在一周目时会随游戏进程逐渐开放，二周目一开始就完全开放。BLACK JACK就是“21点”，玩法是与庄家比点数大小，2～9按实际点数，10、J、Q、K都算10点，A可算1点也可算11点，所有牌面点数相加为21点时最大，超过21点就算“爆掉”，即判输。下注后庄家和玩家各发两张牌，庄家有一张牌面朝下，玩家根据牌面点数相加情况可选择要牌（HIT）、不要牌（STAND）和只要一张牌但下注加倍（DOUBLE DOWN）。玩家选定后，庄家开牌，如果其点数不超过16点就必须再要牌。双方点数相同即为为平局，注金归还，玩家大于庄家可获注金的等额奖金，如果以BLACKJACK（两张牌即为21点）状态获胜，可得1.5倍奖金。BLACKJACK赔率太低，不推荐用来赚钱。




## SLOTS




位置在2楼和3楼的房间内，3楼需要有10万块钱才有资格进入。SLOTS就是老虎机，在九宫格的横线或斜线上转出三个相同图案便可获得奖励。二楼每注100，三楼每注300，一次最多下三注，下一注只管中间一条横线，下两注管三条横线，下三注管三条横线加两条斜线，按□键下注，左摇杆或○键为拉动把手。二楼的老虎机为自动停下，三楼的需要自己按□△○把三条图案按停。在三楼的老虎机中转出FEVER，可提高中奖率。即便如此，老虎机的运气成分也太高了，奖金额又比较低，基本不适合用于赚钱。

| 转出图案 | 二楼 | 三楼 |
|---|---|---|
| 三个7 | 10000 | 50000 |
| 三个BAR | 5000 | 10000 |
| 三个头像 | 700 | 3000 |
| 三个礼盒 | 奖品交换券 | 奖品交换券 |
| 三张鬼脸 | — | FEVER确率上升 |
| 三个骷髅 | — | FEVER状态消失 |

## CHIHUAHUA RACE

在商店右侧酒吧老板处可以参加吉娃娃竞速比赛。其实这就是普通的赛狗，只是每次只有5只狗参加，而玩家只能对其中一只狗下注，每只狗都有不同的赔率，一般来说，赔率越低的狗实力越强。下注额分为500、1000、1500、2000四种，一周目随流程才会今注额加大，二周目一开始就可以任意选择。因为下了注的狗获得第一名时才算玩家胜利，概率并不是太高，而较为漫长的比赛过程又不能进行任何控制，虽然可以尽情S/L，但是这依然不是快速的赚钱之道。




## 牢笼




只要在赌场里攻击任何人，就会被赌场里的保安大哥抓起来带到牢笼里，之后会与保安展开男人之间的较量。保安的攻击力很大，但是就算被他打死也不算GAME OVER，只是会变成空血。如果能力足够的话，要打败保安亦非难事。打败他后，主角的体力会回复到战斗前那么多，所以就算有所损伤，只要最后能胜利也无大碍。胜利后并不会获得任何奖励，因此还是不要惹是生非的好。

## 奖品宝箱

位于赌场一楼最里侧，由一个保安看守，共有三个，但事实上开哪个都无所谓，这些宝箱都可以重复开启。开宝箱需要奖品交换券，也就是要在老虎机上转出三个礼盒。奖品宝箱里可以获得三种东西，一种是招式或神之技，一种是钱(2000或3000)，还有一种是气球(也就是什么都没有)，招式和神之技的取得顺序是：034号招式“パンチラッシュ・快”→089号招式“とび三段蹴り”→神之技“ゴッドチャージ”→神之技“真・ゴッド冥想”→神之技“真・ゴッドチャージ”，在第三大关时就可以全部取得，之后再开启奖品宝箱只会取得钱或气球。开奖品宝箱是件相当麻烦的事情，转出交换券的概念低不说，还不能出去存档，要存档就要放弃交换券，宝箱里的东西还是随机的，花一个小时转出一张交券却开出一个气球的情况也很常见。招式和神之技二周目都可以直接购买，所以在一周目时不必太执着。注意，二周目时可以在商店里得到游戏音乐欣赏的A部分，而在奖品宝箱里可以开出B部分，这些音乐可在商店大门右侧选择欣赏。




# 斗技场制霸

**斗技场是流程以外的重要挑战项目，相信不会有玩家置之不理。但想要完成斗技场的全部任务并非易事，对系统的深入理解、过硬的操作技巧和特殊方法的掌握缺一不可，其中方法又显得尤为重要。**

## 斗技场概况




斗技场位于赌场大门的右侧，内有试技场和斗技场任务两个部分。试技场的测试对象是一个木人，它的攻击不会造成伤害，玩家使用神之技时也不会损耗点数。停止测试时，一切都会恢复到测试前的状态。至于斗技场的任务，一周目共有40个，会根据流程进度逐渐增加。每个任务都有固定的赏金，但赏金只能拿一次，一周目完成全部任务可获得15000+50000元的特别奖励。二周目一开始就可以选择全部一周目任务，并增加了10个新任务，基本上都是游戏中最难对付的BOSS，而且场地中没有任何补给品。完成这50个任务之后，会出现最后一个任务，对手是双手“神之手”状态下的主角。完成后可在商店中间的电视机里观看游戏的三段预告片(通关后可以观看ENDING)。

## 两大神器

所谓两大神器是招社长拳和1级神之技“ぴよハンド”，在与BOSS或体力较多的敌人对峙时，可配合使用形成强力战法。具体操作是在使用ぴよハンド令敌人晕厥后使用两次社长拳，命中时用回避取消收招动作，按□键打一两下后，立即按○键进行特殊追加攻击。这一串攻击的威力并不算大，却可以增加气槽最大长度的30％左右，用两次就一定能爆气一次。以102～105号强力技在爆气后的连续攻击威力惊人，所以增加爆气机会更具杀伤力。这一战术不光是在斗技场，在普通流程中也相当实用。

## 挑战之前

因为斗技场的任务二周目才会全部出现，二周目又继承一周目的任何能力，所以在一周目挑战斗技场的意义不大。二周目一开始就可以购买绝大部分的招式、神之技以及全部的能力上升道具，因此，在通过第一关取得101号“社长パンチ!!”之后就可以去挑战斗技场了。当然，我们还需要一定数量的金钱。把体力和气槽加满一共需要266000，推荐优先加气槽，体力可视手头资金情况慢慢购买。神之技点数和攻击回数都可以不购买。神之技只需要ぴよハンド和死连脚，16000就搞定了。招式方面8招足矣，分别是073号“背酔の拳”、074号“十字通背”、081号“片手倒立脚”、102号“ゴッドジャブ”、103号“ゴッドストレート”、104号“ゴッドフック”、105号“ゴッドアッパー”和101号“社长パンチ!!”，总共花费197500。这样算来，所需金钱不到50万。不接关过第一关可得10万左右，去赌场玩最大注额为1000的VIDEO POKER，利用S/L大法和扑克的高赔率也能再赚一些。前50个任务的总奖金为307500，所以不必在赌场花太多时间，二周目一开始就购入跟跄技，用于大部分杂兵任务会非常轻松，死连脚对付低等级BOSS也不在话下，用任务奖金可一步步买齐挑战所需的能力和招式。




### 招式设置推荐

| | | | |
|---|---|---|---|
| □ | 103 | △ | 074 |
| □ | 102 | × | 073 |
| □ | 104 | ↓+△ | 081 |
| □ | 105 | ↓+× | 101 |

## 任务列表

| 序号 | 难度 | 敌人数 | 时间限制 | 赏金 | 体力 | 气槽 | 神之技 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 01 | Lv.2 | 3 | 无 | 1000 | 100% | 30% | 0点 | 轻杂×3 |
| 02 | Lv.2 | 4 | 无 | 1000 | 100% | 30% | 0点 | (胖子+轻杂)×2 |
| 03 | Lv.2 | 3 | 无 | 1000 | 100% | 30% | 0点 | 小矮子×2→中杂 |
| 04 | Lv.2 | 5 | 1分钟 | 1500 | 100% | 30% | 0点 | 轻杂×4+胖子 |
| 05 | Lv.2 | 2 | 无 | 2000 | 30% | 30% | 0点 | 中杂+胖子 |
| 06 | Lv.3 | 2 | 无 | 3000 | 100% | 30% | 2点 | 变态兄弟 |
| 07 | Lv.2 | 3 | 50秒 | 2000 | 100% | 30% | 0点 | 胖子+中杂→中女 |
| 08 | Lv.2 | 3 | 无 | 1500 | 50% | 30% | 0点 | 轻鞭女×3 |
| 09 | Lv.2 | 3 | 无 | 1500 | 100% | 30% | 0点 | 轻杂×2+中杂(有地雷) |
| 10 | Lv.2 | 8 | 1分25秒 | 2000 | 100% | 0% | 0点 | 轻鞭女×8(依次出现) |
| 11 | Lv.3 | 2 | 无 | 2000 | 100% | 30% | 1点 | 飞刀手+狼牙棒男 |
| 12 | Lv.3 | 3 | 无 | 3000 | 100% | 30% | 2点 | 恶之三人组(感叹号) |
| 13 | Lv.2 | 3 | 无 | 1500 | 100% | 30% | 1点 | 轻女+中女+小丑 |
| 14 | Lv.3 | 8 | 2分45秒 | 2500 | 100% | 0% | 0点 | 小丑×8(依次出现) |
| 15 | Lv.DIE | 3 | 15秒 | 2500 | 1% | 0% | 0点 | 中女+飞刀手×2(敌人体力很少) |
| 16 | Lv.2 | 6 | 无 | 4000 | 100% | 30% | 2点 | 体力很少的杂兵×3→恶灵×3 |
| 17 | Lv.2 | 50 | 2分钟 | 3500 | 50% | 0% | 0点 | 体力很少的杂兵×50(遍地武器) |
| 18 | Lv.3 | 1 | 无 | 4000 | 100% | 30% | 1点 | 谜之蒙面男(大猩猩) |
| 19 | Lv.2 | 5 | 无 | 4500 | 100% | 30% | 2点 | 迷你五人战队 |
| 20 | Lv.3 | 3 | 无 | 3500 | 100% | 30% | 0点 | 兔女郎×3(依次出现) |
| 21 | Lv.2 | 2 | 无 | 2500 | 50% | 30% | 0点 | 轻女+中女(有地雷) |

## 难点任务

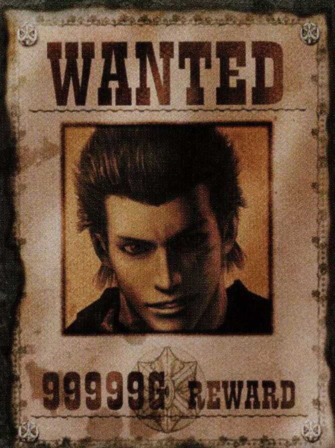
**任务15** 我方一击死，但三个敌人却可以承受得住两三次攻击，15秒的时间也稍纵即逝。因为女杂兵会使用鞭子和血滴子攻击，所以应该优先灭之，之后就用片手倒立脚接旋风脚的方法消灭两个飞刀手即可。

**任务17** 两分钟的时间其实并不算太宽裕，一味捡武器来打安全性不高，易受到攻击而浪费时间。敌人体力不多，用背酔的拳+侧闪的连续取消战术可以安全地迎击敌人的进攻，一两拳便可杀一个，效率很高。等气槽蓄足了，爆个气应该就能清场了。




**任务19** 迷你战队用死连脚可以一下子干掉两个，之后在慢慢周旋的过程中蓄气，可采用“片手倒立脚→打三四拳”的套路。到可以爆气时就能一口气把剩下的几个全干掉了。任务34的打法与之相同。

**任务33** 酒吧老板擅用醉拳，很多时候都能回避上段攻击，而且很会回避，因此用踉跄技的打法不太安全。用两大神器组合的战术可以爆气一次，但不足以致命。有一种很有意思的打法，因为酒吧老板不主动使用下




| 序号 | 难度 | 敌人数 | 时间限制 | 赏金 | 体力 | 气槽 | 神之技 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 22 | Lv.2 | 8 | 1分30秒 | 2500 | 100% | 30% | 0点 | 各式女杂兵×8(地上有火箭筒) |
| 23 | Lv.2 | 3 | 无 | 2000 | 100% | 30% | 0点 | 轻杂+飞刀手+中杂 |
| 24 | Lv.3 | 1 | 无 | 3500 | 100% | 30% | 0点 | 手刀达人 |
| 25 | Lv.3 | 1 | 无 | 4000 | 100% | 30% | 1点 | 离子博士 |
| 26 | Lv.2 | 3 | 无 | 2500 | 100% | 20% | 1点 | 轻鞭女+中杂×2 |
| 27 | Lv.2 | 8 | 2分钟 | 3000 | 100% | 20% | 0点 | 轻蛇拳×6+中蛇拳×2(感叹号) |
| 28 | Lv.2 | 3 | 1分45秒 | 3000 | 100% | 20% | 0点 | 中蛇拳→中鞭女→中鞭女 |
| 29 | Lv.3 | 1 | 无 | 3500 | 1% | 20% | 0点 | 肌肉男 |
| 30 | Lv.3 | 3 | 无 | 5000 | 100% | 50% | 2点 | 乐队二人组→面具吉他手 |
| 31 | Lv.2 | 2 | 无 | 4000 | 100% | 30% | 1点 | 中杂×2 |
| 32 | Lv.2 | 3 | 1分钟 | 3000 | 100% | 20% | 1点 | 轻杂+斧女×2 |
| 33 | Lv.3 | 1 | 无 | 10000 | 100% | 20% | 1点 | 酒吧老板 |
| 34 | Lv.3 | 5 | 无 | 5000 | 100% | 30% | 2点 | 迷你五人战队第2形态 |
| 35 | Lv.3 | 4 | 1分钟 | 4000 | 100% | 20% | 1点 | 小矮子×2+阿拉伯刀客+火箭炮胖子 |
| 36 | Lv.3 | 8 | 1分25秒 | 3500 | 100% | 0% | 0点 | 小矮子×8(依次出现) |
| 37 | Lv.3 | 2 | 50秒 | 4000 | 100% | 20% | 1点 | 阿拉伯刀客+武士 |
| 38 | Lv.3 | 1 | 无 | 5000 | 100% | 20% | 1点 | 离子博士第2形态 |
| 39 | Lv.3 | 1 | 无 | 15000 | 100% | 50% | 2点 | 剑术达人 |
| 40 | Lv.2 | 30 | 无 | 20000 | 100% | 100% | 3点 | (轻蛇拳×3→轻蛇拳×2+飞刀手→轻蛇拳×2+轻鞭女→中蛇拳)×3 |
| 41 | Lv.2 | 3 | 无 | 10000 | 100% | 30% | 2点 | 中杂+肥忍者+爆炸头 |
| 42 | Lv.DIE | 4 | 无 | 10000 | 100% | 30% | 2点 | 四种恶灵(依次出现) |
| 43 | Lv.DIE | 1 | 无 | 10000 | 100% | 20% | 2点 | 摔角之猩 |
| 44 | Lv.DIE | 1 | 无 | 10000 | 100% | 20% | 2点 | 艾尔维斯 |
| 45 | Lv.DIE | 1 | 无 | 11000 | 100% | 20% | 2点 | 艾尔维斯第2形态 |
| 46 | Lv.DIE | 1 | 无 | 12000 | 100% | 20% | 2点 | 夏浓 |
| 47 | Lv.DIE | 1 | 无 | 13000 | 100% | 20% | 3点 | 魔化艾尔维斯 |
| 48 | Lv.DIE | 1 | 无 | 14000 | 100% | 20% | 3点 | 魔化夏浓 |
| 49 | Lv.DIE | 1 | 无 | 15000 | 100% | 20% | 3点 | 魔化贝尔赛 |
| 50 | Lv.DIE | 1 | 无 | 50000 | 100% | 20% | 4点 | 魔之手 |
| 51 | Lv.DIE | 1 | 无 | 99999 | 100% | 20% | 5点 | 金(双手神之手) |

注："轻杂"指轻型杂兵，"中杂"指中型杂兵，"+"表示敌人同时出现，"→"表示敌人分批出现，"地雷"是指碰到场地中的三角符号就会发生爆炸，"感叹号"是指碰到场地中的三角符号敌人才会出现，体力与气槽百分比均以能力上升至最大值为标准。




段攻击，也不会使用投技，所以只要不停原地回避，直到气槽蓄满后再爆气就行了。

**任务36** 小矮子们体力不算太多，但比较灵活，在空中很会受身，所以逼近连打的方式并不保险。推荐用片手倒立脚将小矮子浮空，然后用不能回避的旋风脚追打，片手倒立脚还可以截击小矮子的部分攻击，时间限制应该不成问题。

**任务37** 一个刀客和一个剑客都有不能上段回避的招式，所以比较简单的打法是争取爆气一次解决两人。一开始可选择向后翻，武士一般会使用突刺，此时就可以发动眩晕掌了。社长拳用侧闪取消，可躲避刀客的飞刀。○键特殊攻击后再挑衅一次就能爆气了。

**任务39** 剑术达人虽然可以用踉跄技屈死，但如果中途失误，他很可能使用分身，此时惟有爆气才绝对安全。所以保持气槽为橙色还是有必要的。

**任务40** 这个任务要消灭的敌人虽多，但掌握方法的话也不难。每10个敌人为一个循环，前9个敌人用两次爆气应该能够全部解决，第10个是一个清朝装蛇拳，可以用踉跄技屈死，但过程中有机会的话就多用一下社长拳，敌人不老实就用眩晕掌。总之是要用这个敌人赚满整条气槽，这样之后的9个敌人又可以用两次爆气解决。反复这一战术便可轻松过关。

**任务41** 先用死连脚干掉中型杂兵，同时击中肥忍者或爆炸头当然更好。之后用踉跄技连续屈打爆炸头，因为肥忍者的投技是可以拆解的，而爆炸头的投技拆不了。到能爆气时把爆炸头灭了，肥忍者便只能任踉跄技宰割了。

**任务47～50** 尽管是DIE级难度，但因为购买了102～105号强力招式，配合两大神器战术，对付三个魔化BOSS和魔之手远没有一周目时那么费力，只是场地中没有回复道具，还是要小心一些。

**任务51** 双手神之手的金的攻击方式其实和魔之手第二阶段相差不大，但其体力值高到令人发指，一个"如来神掌"只能打下他十分之一的体力，虽然使用踉跄技可以把他慢慢磨死，但利用两大神器可以在最短时间内解决这个隐藏BOSS。具体流程：①双手神之手在爆气时花费时间长，可以取消使用两次社长拳；②马上后翻回避BOSS的攻击，并按L1转向，贴着版边绕场狂奔；③跑了几秒且BOSS离自己有一定距离时就立即使用眩晕掌；④用两次社长拳，并利用侧闪调整成让BOSS背向墙壁，再按○键后追打，注意取消收招动作；；⑤趁BOSS变为普通状态时再用一次社长拳，之后立即爆气狂殴BOSS，在爆气结束时应该能让BOSS晕厥；⑥视晕厥时间长短追加一两次社长拳，并让BOSS背靠墙壁再按○键追打；⑥追打结束后，BOSS又会爆气变身，此时已进入循环，请重复第一个步骤。因为神之技点数有5点，所以可以使用5个循环，如果攻击效率高的话，4个循环就能解决战斗。如购买了113号招式"正拳ゴッド突き"可在爆气后连续使用(蓄力到最大)，可以打得更快，但这一招售价为60万！

# 极道攻略

**《神之手》值得玩三遍！第一遍NORMAL一周目，第二遍HARD一周目，第三遍是NORMAL二周目的最速，三遍是三种完全不同的游戏感受。以下只对后两种玩法的流程进行指南。**

## 挑战之前

《神之手》的流程共有9大关组合，前8关分为了数量不等的区域，最后一关仅有BOSS战。游戏方式接近于清版过关的ACT，死亡时可以无限接关，接关后体力加满，气槽、神之技点数与刚进入此区域时相同，难度等级为死亡时等级。在不太了解系统的情况下，一周目游戏时间一般在12小时以上。之所以本篇攻略不以NORMAL模式一周目为基准进行说明，是因为在了解了系统并掌握了踉跄属性和"两大神器"的特点和用法之后，NORMAL一周目的作用仅在于熟悉操作和基本流程，实在打不过，降低难度等级就都行了。HARD模式一周目虽然因为踉跄属




性的发现，让很多原本让人头疼的关卡都可以不再成为难点，但这一招鲜并不能吃遍天，一周目流程下同样会有照顾不到的地方，有必要加以说明和分析。至于最速挑战，是因为二周目的难度远低于一周目，二周目时除了挑战一下斗技场，普通流程基本失去了可重复的意义。但如果追求最速的话，那思路和打法就完全变了，你能想像玩《神之手》要像网游那样刷道具吗？广东玩家KY将最速的理论付诸于实践，并创造了1小时14分通关的惊人纪录，且附加了全程无伤的条件，也没有过多地依赖于赌场，




这种玩法具备一定的研究价值。因为系统部分已经说得比较详细了，所以流程部分会尽量提炼。注意，"难"字表示HARD模式流程要点，"速"字则表示最速打法的要点。

## 1-1 一切开始的地方

**难** 万事开头难，说第1关是HARD模式中最大的难关也不为过。此时主角体力低、攻击力差，也无法依赖于踉跄技。虽然050号和054号两招脚技有踉跄属性，但连续使用的话很容易被敌人回避而遭到反击。不过攻击力12可打击一个扇面的050号招式依然可以做为第一关的主力技使用。用取消法使用050号招式，如果被敌人防御或回避立即后翻，有信心的话可以用原地闪避，等敌人反击过后再使用050号，这样只要注意一下拆技就可以了。如果出现恶灵，那么最好还是爆气来解决，打两拳踢一脚的组合还是比较有效的。另外，应尽量避免不必要的战斗。

**速** 因为是NORMAL难度，开始的战斗不成问题，但要求快的话也有一些讲究。对一般杂兵可以使用固有技组合"扫堂腿→下压腿二段挑空→升龙拳→旋风脚"，可一口气灭之。三个欺负村民的杂兵用一个神之技ゴッドインパクト就能解决，还有1点神之技点数用在第一个出现的恶灵身上，选择威力140的ゴッドジダンダ，而且一定要从他身上刷出4000块的金币。屋顶跳下的胖子和一个中型杂兵可用一次爆气来解决。用油桶砸死躲在门后的杂兵后，闸门会打开，之后一个敌人都不用打，直接进门过关即可。




### CHECK 奇怪的石像

有村民和三个杂兵的空地上有时会升起一座石像，过一段时间又会缩回地里，这种石像在之后的关卡中也会偶尔遇上。打破石像会得到道具，一般是卡片。但石像往往要打很多下才会打破，如果有敌人在场，那最好不去理会。

## 1-2 俺的右手是神之手

**难** 去赌场玩VIDEO POKER赚些钱，购买能力提升道具和攻击力较高的几招，但不要购入寿司，始终保持连续攻击回数为4下。进入战斗后，冲过桥集中干掉一个胖子，上面的吊篮就会放下，直接过关即可。

**速** 去赌场玩最大注额的VIDEO POKER，赚3万元左右，去商店购入073号"片手倒立脚"、065号"背酔之拳"，分别将替换掉↓＋△和↓＋×，购入神之技"死连脚"。进入1-2后，利用侧闪，将桥尽头左侧的那个胖子调整到背对悬崖，打几下他就掉下去了，之后转身上吊篮。




### 黑精灵的挑战1

**要求：在2分钟内全灭敌人**

在1-2桥的左侧有一只黑精灵，与她对话便可以进行挑战，挑战成功可以获得一些奖金，但无关大局。在HARD流程中可打可不打，最速挑战当然就不必理会了，不过这里还是提供其中的要点，对此项挑战有兴趣的玩家不妨看一下。第一个挑战的敌人共三批7个，前两批都是3个，无非是普通杂兵和一个胖子，不难对付。第三批只有一个，是个手持狼牙棒的高个儿，攻击力极高，推荐使用神之技キンテキ把敌人手里的棒子踢掉，再捡起武器一通狂殴即可。

## 1-3 恐怖!?有毒的吉娃娃

**难** 这关一定要救下村民，为的是提前取得神之技"ドラゴンキック"。一开始需要以一对一或一对二的方式把屋里屋外的敌人全部干掉，然后再去发生吉娃咬村民的事件，之后消灭一个敌人后门就会打开，此时直接找有解药的小矮子，其他敌人都不用管，得到神之技后立即开门过关。

**速** 捡起右侧屋前的棒子，消灭两个敌人，屋内的杂兵用"片手倒立脚→旋风脚"的组合来消灭。这里一定要刷出一张金卡（回复2点神之技）。用油桶把村民身边的敌人砸死，再以背酔之拳连续取消的用法解决掉胖子。之后不必管村民，直接进入下一关。




### 黑精灵的挑战2

**要求：在1分钟内拆毁汽车**

在出口的铁门右侧又有一只黑精灵，这次的挑战是Capcom游戏中经典的拆汽车。车子要打左右车门、车头、车尾四个部分，打到拳头标志消失方可。多使用现有的攻击力较大的招式进行组合，不然可能会来不及。

## 1-4 秘密仓库里的嘉年华

### BOSS 金先生和银先生

**难** 与变态兄弟的战斗比较麻烦，BOSS出场前还会有连场杂兵战。两个胖子的场合建议爆气解决，之后的两个高个子敌人不必主动攻击，可连续原地回避，用拆投来对他们造成伤害，这么一来在消灭他们后气槽必定会加满。接下来绕场转，等BOSS使用合体技时接近，用神之技"ドラゴンキック"将二人打成重伤，之后爆气消灭其中之一，再用场边的箱子砸死另一个便可毫发无伤地解决这两个难缠的家伙。




**速** 杂兵还是用"片手倒立脚→旋风脚"以及"背酔之拳连续取消"来对付，同时至少刷出一张银卡（回复1点神之技）。在把第二个胖子打成重伤时使用下跪将难度等级降低，这样就不会因为DIE级难度而增加一批敌人。消灭胖子后捡起卡片，在舞台前站好位，用一个死连脚就能把两个BOSS一起秒杀掉。

## 1-5 潜入！艾尔维斯的豪宅

**难** 在起点左边屋里的高个子身上得到一个十字架后立即进入展览室，展览室最后一批三个高个子可用1-4的非主动打法来对付。得到两个十字架后每杀一个敌人就回一次展览室，这样就算死了，被消灭的敌人也不会再出现。杀死二楼的胖子，得到第三个十字架时最好保持气槽全满，神之技有2点。之后立即打开封印的大门，进入BOSS战。

**速** 消灭雕像左侧的敌人后，用他手里的锤子解决身上有十字架的高个子，并在附近的罐子里刷出至少1点神之技。进入展览室后，一般杂兵的打法还是老样子，两个小矮子太灵活，为了不浪费时间，用范围型神之技ゴッドインパクト轰杀即可。此时需要刷出一张金卡和一张美女卡，在使用爆气和背酔之拳打倒两个高个子后，可将神之技和气槽补满。集中干掉二楼的胖子，他变成了恶灵的话不必理会，拿了钥匙就跑吧！



## 1-6 打倒！艾尔维斯

**BOSS 艾尔维斯**



**难** 胖和尚艾尔维斯用常规打法相当难对付，不过这里可以取得BOSS战神器101号"社长拳"。一次爆气加一个ドラゴンキック可以打下BOSS七成体力，如果运气好罐子里有美女卡那就能轻松过关了，要是没有，那就用前冲飞踢来攻击BOSS，慢慢蓄气，看准机会使用社长拳集气，只要能用爆一次气就万事大吉了。

**速** 首先当然拿社长拳，之后刷宝箱两边的罐子，如果没能刷出金卡就读档。一个死连脚，再连用背醉之拳，BOSS基本还不了手。第一关耗时应在10分钟以下，过关后的金钱数量一般可在7万多。

## 2-1 恶魔的危险游戏

**难** HARD模式过关后可以取得不少金钱，基本上之后就不怎么缺钱花了。购入069号"酒打拳1"外加091号浮空技"カンガルーキック"，对普通体形的敌人可浮空后用旋风脚踢远，威力不俗，而且可以把敌人分散开，落单的敌人就用酒打拳1连续取消的方法屈死。人比较多难以招架时就爆气，踉跄技连续命中加气槽还是比较快的，不必过于节省。



**速** 现在我们需要11万的资金，可用S/L在赌场赢4万，然后购入048号"左サイドキック3"和091号"ゴッドフック"(注：编号为游戏进度当前的编号)，将091设在连续攻击的第1下，048设在第4下，社长拳设在↓+□上。剩下的钱可以将神之技点数最大值增加到4点。进入2-1，将起点右侧的女杂兵干掉，可以拿到一把钥匙，爆气干掉场地中间的一个莫西干头，可以拿到另一把钥匙。进入下一个场景往左，用油桶砸死中间远处的女杂兵拿一把钥匙；用死连脚踢飞拿狼牙棒的高个，再得一把钥匙；用狼牙棒解决出口前的高个，第三把钥匙到手。同时这里需要刷一张深红卡(回复3点神之技)，但深红卡的出现几率比较低。

## 2-2 活人花火派对



**难** 场地中有不少油桶和火把，再加上手头已经有一招好用的踉跄技了，这场战斗会比较轻松，注意灭火就行了。神之技"打上げ花火"没什么用，可以不拿。

**速** 除了利用场地中的武器，空手时可采用"背醉之拳→按两次□键"的组合，威力很大。速度够快的话完全不需要去灭火。第一区域需要再刷一张银卡。第二区域的敌人不必打。



### 黑精灵的挑战3

**要求：在2分钟内消灭全部敌人**

第二区域起点右侧有一只黑精灵。这里的敌人配置强了不少，使用浮空旋风脚可以把轻型敌人踢出场外，这样就可以专心对付胖子和高个子敌人了。

## 2-3 巨型起重机

**难** 石柱上两个飞刀手要打断石柱才能攻击到他们，当敌人发出叫声时要立即做出回避反应。在安全位置将杂兵全部消灭后，再拔起路灯对付巨型起重机。用酒打拳1连续攻击怪脸门栓中后的刀客时，要将其逼入墙角，不然打几下就有可能落空。用路灯对付刀客也不错。

**速** 用浮空旋风脚消灭飞刀手之前，难度等级就会进入DIE级，大丈夫能屈能伸，再下跪一次。难度为1级时，敌人攻击意识很弱，机械爪的移动速度也会减慢，所以可以不管杂兵，用路灯可以一回合一下把两个爪子打掉。身上有钥匙的刀客体力不少，为节省时间用死连脚秒杀吧。



### CHECK 怪脸门栓

怪脸门栓需要连续攻击，直到脸变得通红后才会打开。但在攻击过程中，门栓会进行反击，用原地回避或后翻都可以躲开，当然，也可以用有上段回避属性的招式来应对。在之后的关卡中也会遇到这样的怪脸门栓。

## 2-4 危险！机关重重的桥



**难** 起点左侧有一个机关，打开后可以看到下方有敌人欺负一个女村民，救下女村民后，可以得到两大神器之一的"ぴょハンド"。敌人用踉跄技磨死即可。

**速** 用社长拳打几下女杂兵将气槽蓄满，过桥后爆气打倒场地中央的两个杂兵，可取得两把钥匙。下层场景中有很多木桶，从里头刷出3点神之技就OK了。

## 2-5 恶之三人组登场！

**BOSS 恶之三人组**

**难** 原本恶之三人组还挺让人头疼的，不过在踉跄技战术下，他们基本还不了手。只是要注意第二个出场的飞镖手因为体形关系用酒打拳1打起来不稳定，可爆气连打致晕后将其逼入角落。

**速** 这关是个难点，因为要刷出总点数为6点的卡片，然后以三个死连脚分别将三个BOSS秒杀。这样的话，完成本关时依然能保持神之技点数全满。



## 2-6 眼前的悬崖

**难** 在用石头压住机关后，眼前出现的敌人都可以不去理会，在进入三层高地的最高层后，可将敌人分开消灭，再从容地击打怪脸门栓，把门后的机关开启后就能过关了。

**速** 招式设置后的连续攻击第1下威力十足，对准方向，一块石头打两下就能推到机关处。之后不必杀任何杂兵，直接打怪脸门栓开机关即可。

## 2-7 再战艾尔维斯！

**BOSS 艾尔维斯 第二形态**

**难** 在与艾尔维斯再次交手前，要先解决两个飞刀手，速度要快些，不然BOSS提前跳下来会比较麻烦。打第二形态时因为有踉跄技，会比第一次打艾尔维斯时轻松一大截！惟一要注意的是如果BOSS闪过了踉跄技，一般会用跳压反击，此时要立即用后翻来回避。

**速** 在打飞刀手时，顺便从墓碑里刷一张深红卡，然后以两个死连脚解决BOSS，再趁过关前的几秒钟把深红卡拾起，回复3点神之技。第二关可在8分钟左右完成，此时手中应该有7万元左右。



## 3-1 大人的游乐园

**难** 因为商店中有了新的踉跄技，可以在购买后尝试使用连携式的招式组合，对于取消式用法不太习惯的话，交替按键会轻松一些。直到5-1为止，070、073和074这三招最实用的踉跄技才能买全，因此之前有什么就将就用吧。



**速** 用手头上的钱购入"如来神掌"，并将神之技点数的最大值增加到5。游乐园里的敌人用踉跄技和大威力的第1拳来对付，同时需要刷出一张金卡。迷宫可利用爆气的无敌时间直接跑过去，魔术箱里的敌人可以无视。

### 黑精灵的挑战4

**要求：在2分钟内消灭全部敌人**

进入迷宫之前往右侧分支走到底可以看到一只黑精灵。敌人共有七名，第一批是一个小丑加两个轻型女杂兵，第二批是一个血滴子加两个女杂兵，都不难对付。第三批是一个男性机器人，体力较多，如果之前花的时间比较多，还是用爆气或神之技来解决吧。

## 3-2 谜之蒙面男现身！

**BOSS 谜之蒙面男**

**难** 摔角手装扮的大猩猩吃踉跄技，所以基本上就等同于一个胖子杂兵。如果没能逼住猩猩，当它体力较少时会召唤小矮子出现给它送香蕉，抢先把香蕉吃了，免得BOSS回复体力。

**速** 不必和大猩猩慢慢磨，一个如来神掌就能送它归西。只是之前要用两次社长拳，让气槽处于快满的状态。



## 3-3 夏浓的舞蹈学校

**难** 大批的敌人和村民在跳舞，不管他们，拿起身边的火箭筒先消灭几个敌人再说。左前方的门打开后，去找到一个红白相间的小亭子，那里会有一个把手，扳下后就可以去打开怪脸门栓了。

**速** 在这里需要刷出一张深红卡补满神之技点数，在用火箭筒消灭三个敌人后，用一次社长拳加满气槽，一次爆气又能再干掉四个。门打开后，拔起地上的大伞，用它来攻击怪脸门栓效率比较高。

## 3-4 恐怖的联欢会

**BOSS 迷你五人战队**

**难** 五人战队是不能用踉跄技对付的，打法是在BOSS靠近时使用神之技"ドラゴンキック"外加一次爆气一口气解决三个队员，每个小矮子身上以及场地周围的瓶瓶罐罐里会有一些道具，只要小心一些，对付剩下的两个应该不成问题。注意，被小矮子打中很容易晕厥，一定要及时摇醒，以免连续受创。






**速** 等BOSS靠近时使用如来神掌，可以一次消灭4个(有极低几率可将5人全灭)。让最后一个小矮子靠墙，然后用两拳一脚(□□×)的组合把他打得弹来弹去落不了地。在其体力只有一点点时，下跪降低难度等级，这样之后打炮台的迷你游戏可以节省一些时间。在到船上之前，至少刷出一张美女卡，这样才能用爆气迅速干掉拿狼牙棒的敌人。完成本关前要刷出足够的卡片加满神之技点数。

## 3-5 重回舞蹈学校

## 3-6 狗狗王国

**难** 3-5的敌人可以不用理会，而3-6也没有战斗，只有一群可爱的吉娃娃。

**速** 两个不用战斗和刷道具的关卡，对于最速挑战无疑是最幸福的。

## 3-7 夏浓的演出



**BOSS 夏浓**

**难** 夏浓因为会被踉跄技克制，可以很轻松地将其解决。需要小心的是她在使用魔棒攻击时不会出现受创硬直，注意及时后翻回避。

**速** 一个如来神掌再加一记死连脚就能把"女王"推倒，过关前需要刷出一张金卡。第三关的过关时间可以控制在8分钟左右。

## 4-1 直径1公里的蜘蛛

## 4-2 机器人，大前进！

**难** 买下081号"片手倒立脚"做为主力浮空技。片手倒立脚的隐藏属性为上段回避，要浮空对手十分方便。

**速** 这两关都是一个敌人都不必打，直接进门过关即可。



## 4-3 大姐姐的吻



**难** 这一小关其中有一个迷你游戏，只需举起身边的木箱砸死对面欺负一个女村民的机器人，并让女村民有机会放下吊桥就行了。

**速** 不必管女村民，用浮空旋风脚杀死门口的女杂兵，目的是要刷出一张深红卡补满神之技点数，其实可以一人不杀。

## 4-4 无论如何都想要神之手

**BOSS** 恶之三人组

**难** 再次登场的恶之三人组因为是一起出场的，所以不能直接用跟跄技对付，需要用爆气和神之技集中干掉刀客。之后在能看清其余两个BOSS动作的情况下，用跟跄技结合片手倒立脚与BOSS一点一点耗，直到气槽加满。推荐先干掉鞭女，牛头落单时不堪一击。

**速** 用如来神掌一次干掉刀客和牛头，用死连脚把鞭女打成重伤，最后那点儿体力用跟跄技打就行了。这一关需要刷出至少一张金卡和一张美女卡。



## 4-5 我和你都是傻蛋



**难** 打开机关来到2楼，这里有一些"制饼机"，看明影躲开重压，然后再一一击破。制饼机后面有三个开关，全部启动后会有一扇铁门打开。

**速** 同样是一个一人不杀就能通过的关卡，而且连制饼机都不用打。利用制饼机升起的间隙打开机关，再用后翻时的无敌时间回避重压即可，需要一定的操作技巧。

### 黑精灵的挑战5

**要求：在2分钟内拆毁汽车**

进入铁门就能看到一只黑精灵。这次拆汽车的时间其实比第一次要充裕得多，只是会有一些杂兵干扰，建议还是把杂兵全部清除后再安全拆汽车。有一个杂兵手中拿着锤子，优先解决掉，然后拿起锤子对付肌肉男，会十分轻松。

## 4-6 铁桥上的流行秀

**难** 扳下铁桥上的开关，随着吊桥放下的还有一些跳舞的敌人，可用箱子里的火箭筒解决。多个轻型女机器人可用浮空旋风脚打散。

**速** 在木箱里刷出一张深红卡，第一批敌人用火箭筒一发解决，之后用爆气快速清除，第三批的五个女机器人不必理会，直奔出口即可。



## 4-7 电流爆破死亡比赛

**难** 这一区域有两场笼斗。第一场战斗中出现的蛇精可以连续使用具有上段回避属性的招式，但因为蛇精会使用不可拆解的大威力投技，所以最好还是用爆气解决。之后的手刀达人有时被击中也没有硬直，用跟跄技时要多加注意，好在场地边缘的电流威力不小，尽量把敌人逼至版边可以很快结束战斗。

**速** 一开始的四个女机器人只要站好位置，可以用浮空旋风脚一次打四个，蛇精出现时用死连脚秒杀，刷出一张银卡。把三叉戟留到第二区域，利用突刺的吹飞属性，把敌人打至版边享受电疗，可以迅速将第二场笼斗中的杂兵和手刀达人解决掉，顺便在旁边的箱子里再刷一张银卡。



## 4-8 另一个人的神之手

**BOSS** 魔之手



**难** 魔之手因为很会闪避，所以跟跄战术对他没什么效果，建议还是以片手倒立脚加空中追打为主要攻击方式，在削减BOSS体力过程中蓄气，再以爆气连击给予重创。

**速** 因为只要打掉魔之手一半体力就行了，使用一次如来神掌和一次死连脚刚好搞定，但一定要从魔之手身后的罐子里刷出一张金卡。

## 4-9 迪普巴斯卡的陷阱

**难** 注意背后背着大炮的胖子，只要离他们一远就会开炮，炮弹虽然可以侧闪躲开，但这种胖子和其他兵种配合时会让人很头疼，所以要迅速接近，不让他有开炮的机会。

**速** 消灭第一个敌人前要用社长拳蓄满气槽，并刷出一张银卡。之后用爆气打倒背大炮的胖子，再从左侧桶里刷出一张美女卡，就不必理会其他敌人了。



## 4-10 后补四天王离子博士

**BOSS** 离子博士

**难** 离子博士不能用跟跄战术对付，但他却是比较容易打发的BOSS之一。打两拳侧闪、打两拳侧闪的打法对钻型和枪型状态比较安全，能很快致晕，普通型态可用神之技或爆气让BOSS尽快转变形态。

**速** 一上来就是一记如来神掌，之后马上发动爆气，爆气连击结束是也就是离子博士的死期。第四关的过关时间约为6分半钟。

## 5-1 极恶！活人套圈圈

**难** 恶党们又玩新花样，把铁圈套到河里的村民头上。把敌人直接踢下水可以迅速解决这一事件，还可以从村民手中获得强力的神之技"ゴッド本垒打"。

**速** 敌人不用打，村民不必救，这一关惟一的任务是刷出一张深红卡来。

## 5-2 危险的小巷

**难** 新出现的蛇拳杂兵攻击要害的投技不能拆解，要小心。光头是轻型杂兵，用浮空旋风脚解决，穿清朝装的是中型杂兵，用踉跄技会比较安全。



**速** 此时资金应在16万左右，去商店购入92号“ゴッドアッパー”和94号“右ゴッドチョップ”，分别装在连续攻击的第2下和第3下。剩下的钱全部用来增加气槽长度。碰到第一个杂兵时跪下降低难度，并从他身上刷出一张金卡。之后一个敌人不杀直接过关。

## 5-3 栈桥的陷阱

**难** 这里虽然敌人不少，但是大部分敌人都可以用高浮空后的旋风脚踢下水。只要站位合理，空中受身的敌人和变成球攻击的小丑会自己跳下水，省了不少麻烦。

**速** 刷一张金卡，用油桶砸右边的女杂兵，用死连脚干掉桥左边的中型女杂兵，再从她们身上刷出一张银卡，把两张卡拾起，又有5点神之技了。之后还是不管杂兵，直接上船。

## 5-4 与拉威尔的船上大战

**BOSS** 拉威尔

**难** 本关后半段与吉他狂人的战斗难度一般，先用浮空旋风脚消灭杂兵，然后以踉跄技对付BOSS即可。但前半段连续的杂兵比较费劲，可以把敌人引向船头，把轻体形的敌人用浮空旋风脚打下船，减少人数后会容易不少。

**速** 最速关键居然在于在射击迷你游戏中把船打沉，（打中15发）这样可以跳过杂兵战部分，直接进入BOSS战。BOSS战时将敌人引到一条线上，用如来神掌一击搞定。当然，还得再刷出一张金卡来。



## 5-5 水上贸易都市

**难** 如果上一关能保住船上的村民不死，一上岸就会得到大草莓。钥匙在出口右侧建筑的三层最里侧，路上的杂兵可以完全不管。

**速** 一路狂奔，取得钥匙后直接开门过关，一个敌人都不用打。

### 黑精灵的挑战6

**要求：在2分钟内消灭全部敌人**

在取钥匙处可以看到一只黑精灵。这次敌人不是分批出现的，但场地四周是悬崖，所以轻体重的敌人都可以用旋风脚一下子踹飞。剩下一个清朝兵和一个蒙古摔角手都可以逼至场地边再打下去，时间足够了。

## 5-6 飞刀狙击手

**难** 这里的敌人有一定几率变成蛇精，想省力点可以把前两个敌人打下海。不上楼打那两个飞刀狙击手，要想打开怪脸门栓也是可行的，只是会麻烦一些。

**速** 这关只用打怪脸门拴，但要根据飞刀手的叫声，用原地回避躲过飞刀攻击。

## 5-7 谢幕演出？

**BOSS** 拉威尔与德彪西

**难** 拉威尔与德彪西的移动速度区别明显，可利用这一点先拿拉威尔开刀。当然，如果之前用一次本垒打同时击中两个BOSS，那么会简单很多。打倒两个BOSS之后，调查拉威尔的尸体，还会出现一个戴面具的吉他手，这个BOSS可打也不打，当然，因为有踉跄战术，对付他可谓易如反掌。

**速** 在刷出一张深红卡后，用如来神掌将两个BOSS同时秒杀。

## 5-8 电激桥！巨大铁球陷阱

**难** 这里需要将一个巨大的铁球向前推很长一段距离，而地面上每隔一段时间会通电。由于电激桥是有坡度的，所以不连续打击铁球的话，球会往回滚。

**速** 用□键的第一击击打铁球，每一击都能让它滚很远，电流只通一次就能把球推到目的地了。



## 5-9 大圣堂艾尔维斯的逆袭

**BOSS** 魔化艾尔维斯

**难** 魔化后巨大的艾尔维斯显然不能用踉跄技应付，尽可能蓄气并使用爆气重创BOSS是速战速决的惟一方法，所以社长拳还是要不失时机地使用。大嘴冲咬依然极具威胁，因此尽量不要背靠墙壁，就算BOSS连咬三四口也能让自己有后翻回避的余地。总之这个BOSS要打得谨慎些。

**速** 刷出一张深红卡，之后以两个如来神掌速杀BOSS。本关有很多区域没有强制战斗，所以可在5分40秒左右过关。

## 6-1 秃顶山上的一夜

**难** 从这关开始，敌人抱腰的投技需要连摇两次才能拆解。消灭了一批敌人之后，从时空门里来了一个拿日本刀的武士，他的连斩很是犀利，但起始动作却都是上段。出口前需要将大批敌人消灭，建议把所有轻型敌人踢下悬崖，再利用身边的武器来对付其他敌人。

**速** 刷出一张金卡一张银卡，再用死连脚秒掉日本武士。出口前大批敌人主要是用浮空旋风脚把轻型敌人踢下悬崖，中型敌人以爆气解决。

## 6-2 活力四射的乔参上



**难** 到下一个区域的钥匙要消灭一个拿双斧的中型女杂兵才能拿到。往回走的路上，活力四射的乔会出现在你的面前。HARD模式没必要招惹他，直接过关即可。

**速** 此时手头的钱应该购买一个7万元的能力成长道具“ゴッドJ”。用死连脚干掉中型女杂兵，拿了钥匙就不必再管其他敌人了。

## 6-3 崇拜恶魔的人们

**难** 将敌人手中的火把打落并捡起，再把三个恶魔点燃。拿火把的敌人会不断出现，而点火在一定时间后会熄灭，那就需要再点一次。接下来会有大批敌人出现，硬碰硬绝对没有好处，建议直接进门过关。

**速** 这关不必刷道具，点燃三个恶魔头像后，便可立即过关。

## 黑精灵的挑战7

**要求：在2分钟45秒内消灭全部敌人**

在出口的右侧下方有一只黑精灵。这次的挑战会依次出现三个敌人，武士、女杂兵、武士，因为武士会掉下日本刀，所以第二个女杂兵很容易解决。对付武士用踉跄技即可，时间不够的话可爆气或放神之技。

## 6-4 夏浓的地盘

**难** 平台跳跃时需要算好提前量按〇键，注意掉下去是即死的，不要马虎。把肉骨头扔到对岸，引诱娃娃把机关打开就能放下吊了桥。出口前有各种各样的胖子，打起来很麻烦，直接过关吧。

**速** 扔骨头时先扔两根，然后往远处扔一根，再往中间扔一根，那狗就会直接往远处的骨头跑过去。本关下方的深红卡是游戏中惟一一张固定出现的深红卡，但这一关还要再刷一张，好将神之技加满。

## 6-5 新必杀技？

**BOSS 迷你五人战队**

**难** 迷你战队又来了，对付他们的打法不变，只是神之技方面要改用"ゴッド本垒打"。

**速** 依然是如来神掌灭杀四人，最后一个让他背靠墙壁，两拳一脚将其在空中屈死。从他们身上需要刷出一张金卡和一张银卡。

## 6-6 奴隶果然还是喜欢鞭子

**难** 这里有游戏中最难的三场杂兵战之一。在有奴隶干活的地方，有配置很强的杂兵组合，镰刀手、狼牙棒男等，且一定会有人死后变为恶灵，所以在之前最好能保存气槽和神之技点数，即便如此，有时还得靠些运气，要有不断接关尝试的觉悟。

**速** 为了避免强配置杂兵外加变恶灵的情况发生，在之前就要把下跪把难度等级降下来，并刷出一张银卡补回神之技点数。全灭敌人之前，用社长拳把气槽基本加满。




## 6-7 命不久矣的老爷子

**BOSS 超能力老爷子**

**难** 在通过上一个难关后，气槽和神之技点数应该能再加回来一些，正好用来对付超能力老爷子。老爷子体力并不多，所以可以不管杂兵，用强力神之技外加爆气一口气送他归西，时间拖长了对玩家会十分不利。

**速** 用箱子把空中的老爷子砸下来，在用棒子打两下后立即使用如来神掌将其秒杀。

## 6-8 艾尔维斯的想法



**难** 艾尔维斯的石像前有一张怪脸，打红后巨大的打火机会点燃，分别开动一楼和二楼的开关，一座光桥就会出现。因为接下来就要打BOSS了，尽量保存气槽、神之技等战力。

**速** 刷出一张金卡后，捡起箱子中的日本刀来打怪脸，之后一人不杀进入BOSS战即可。

## 6-9 夏浓的真面目

**BOSS 魔化夏浓**

**难** 魔化夏浓虽然不吃踉跄技，但她真正有威胁的招式只有乱舞投技，只可惜这一招是可以按〇键回避的，成功回避会绕到BOSS身后，这样就有足够时间使用社长拳了。这可以说是夏浓的致命弱点，所以她是魔化BOSS中最弱的一个。

**速** 用两个如来神掌加一次爆气可以速杀BOSS，但要在罐子里刷出5点神之技卡片显然比较有难度。一切顺利的话，第六关可在12分钟左右完成。




## 7-1 砂地狱！海市蜃楼之塔

**BOSS 离子博士 第二形态**

**难** 去商店购入如来神掌。沙漠中的敌人可以不打，直接找到可破坏的石柱就能让离子博士再次出场。对付他的方法与之前相似，只是集中攻击的应该是枪型状态，只要□键的连击设置几招速度比较快的招式，那么枪型状态根本无法用出夹子投技，当BOSS疾退后使用导弹，那么就迅速接近，先用原地闪避躲开一颗导弹，然后立即连续攻击中断BOSS发射导弹。让BOSS经常处于枪型状态，那么战斗很快就会结束。

**速** 能破坏的柱子是随机出现的，最好都出现在左边，这样更省时。为保存实力，离子博士只用拳脚和侧闪来对付，可能会花些时间。

## 7-2 飞空金字塔

**难** 金字塔内的战斗可以说是场噩梦，四批连续的杂兵(3+3+5+1)以及没有地形可以利用的场地让主角十分被动，不得不面对一打多的不利局面。通过几率较高的打法，推荐交替使用背醉之拳和片手倒立脚，这两招相加可以完全回避上段攻击，且比两个上段回避招式交替使用间隙更小，更为安全。缺点是打起来很花时间，而且也要博运气，敌人如果老用无法上段回避的招式，那这种打法也会不灵。

**速** 最速挑战中麻烦又无聊的一关。因为此时难度已经是DIE级，所以和HARD基本上是一样在打，而且最速加无伤更是两大枷锁。多爆气、多在敌人晕厥时使用社长拳是加快节奏的好方法。看准时机用一次如来神掌，同时刷出2点神之技再过关。

## 7-3 为弟子报仇

**BOSS 剑术达人**

**难** 剑术达人吃踉跄技，可以慢慢屈死。如果BOSS使用分身，就用爆气或神之技将分身消除，被围攻的话可能会瞬间被秒杀。

**速** 先刷出一张深红卡，再以一个如来神掌和两次爆气解决剑术达人。

## 7-4 海市蜃楼之街

**难** 海市蜃楼之街有一个很巧妙的打法，那就是用社长拳连续攻击怪脸门栓，很快就能集满气槽。然后守在门栓处等敌人自个儿送上门，再用爆气一批批消灭即可。这可能是游戏中打起来最爽的杂兵战了。

**速** 先去左边的罐子里拿火箭筒，将右侧一个欺付村民的敌人轰杀，可以得到一个十字架。到出口大门前跪拜一个中型杂兵降低难度，将其杀死后得到第二个十字架。在出口左右两边的一些罐子里刷出4点神之技。再去右边屋里，用爆气干掉一个手持双斧的女杂兵，第三个十字架入手，便可过关了。

## 黑精灵的挑战8

**要求：在2分钟内拆毁汽车**

打开怪脸门栓后，在房子的二层可以找到一只黑精灵。这次的挑战基本没有难度。小矮子加刀客的组合都可以用高浮空旋风脚踢出场外。之后用社长拳蓄气，爆气状态下拆汽车简直易如反掌。

## 7-5 四天王首领贝尔赛登场！

**BOSS 魔化贝尔赛**

**难** 大苍蝇贝尔赛在第一形态时移动速度慢，又没什么像样的远距离攻击，只要算好提前量用社长拳，可以很安全地集气，这样便能安然度过第一形态。BOSS第二形态在空中飞时可用神之技"ぴょハンド"消耗时间，或干脆站在远处等BOSS降落，这样他就又只会使用第一形态的攻击方式了，还是可以用社长拳集气。气槽足够时就爆气对付BOSS的空中状态，第二形态的很多有威胁的攻击方式都起不了作用了。

**速** 先去商店购入神之技"ぴょハンド"，并将气槽长度增加至最大值。BOSS用如来神掌打效率不高，所以这里采用连续攻击加原地回避的方法打第一形态，气槽蓄至一半时BOSS差不多会进入第二形态，此时爆气，可给予其重创，最后那点体力，用一次ぴょハンド，之后趁BOSS晕厥，一顿痛打就能送他归西。第七关耗时11分20秒左右。



## 8-1 死之恶寒



**难** 这一关的第一区域可利用投掷桶和剑将敌人一个个引过来再干掉，三个一组的杂兵可爆气解决一个，剩两个就容易多了。在进入第二场景时神之技点数一定要有三颗，因为这里一口气跳出的八个杂兵用一般的打法太不保险了，最直接了档的方法还是从第二区起点向左或右跑到版边，让敌人排成一条长龙跑过来，然后用如来神掌一击打成七死一重伤。最后一个会变成蛇精，爆气解决即可。之后搜刮一下瓶瓶罐罐，让神之技点数达到三点以上很有必要。

**速** 先将左边屋子里的敌人引出，然后把屋外的敌人引到一起，跑到右侧屋外的角落，一个如来神掌可杀8人。打第7和第8个敌人时可顺势蓄气槽。这一区域要刷4点神之技。第2场景用如来神掌一击杀七，用爆气搞定蛇精，再拿起三叉戟把最后一个杂兵干掉。此处要刷3点神之技和一张美女卡，出现几率还比较高。

## 黑精灵的挑战9

**要求：在2分30秒内打倒敌人**

在第二区域出口处向右拐可以看到一只黑精灵。这次挑战的是赌场里的保安大哥，一个四肢发达头脑简单的家伙，如果运气好的话完全可以10秒解决战斗。方法是把保安大哥逼向版边，然后打浮空，再使用下压腿，只要保安一用空中受身就会掉出场外，直接胜利。



## 8-2 试练·三重之塔

**难** 一个没有战斗的地方，接下来是连场BOSS战，算是暴风雨前的宁静吧。

**速** 没有战斗，没啥说的，直冲出口。

## 8-3 摔角之猩登场

**BOSS 摔角之猩**

**难** 大猩猩强化版，攻击方式差不多，增加了回避技巧。不过依然可以用踉跄技将其屈死。

**速** 用如来神掌只能打下一半体力，另一半用一次爆气来解决。但需要从大猩猩身上刷出一张金卡，在下一层的过道里刷一张银卡，可能需要多打几次。

## 8-4 日本第一的肥忍者

**BOSS 肥忍者**

**难** DIE级难度下的肥忍者攻击力十分可怕，加上两个双刀胖子，硬拼硬的打法基本行不通。所以还是需要用如来神掌，但并不是一开始就用，而是绕场转一下，等三个胖子集中在一起后再用。留下肥忍者一人，那就可以用踉跄技搞定了，还可以蓄起气槽。

**速** 虽说此时也是DIE级，但最速打法与HARD模式不太一样。一来上就用一记如来神掌，可将一个胖子消灭，而肥忍者也处于重伤状态。之后爆气清场，只是要从肥忍者身上刷一张金卡。

## 8-5 爆炸头蛇拳

**BOSS 爆炸头**

**难** 如果没有使用如来神掌的机会，可爆两次气，将爆炸头身边的两个高体力的女杂兵解决掉，但速度要快，以免BOSS也加入混战。只要让爆炸头落单，那么踉跄技依然会让他无力反抗。

**速** 一上来就可以用如来神掌将三个敌人打成两死一重伤，BOSS剩下的那点体力，几个回合就解决了，能这么轻松，完全是之前刷道具的功劳。不过从这三个敌人身上还要再刷出至少一张金卡。第八关的过关时间为5分半左右。

## 9-1 最后的圣战

**BOSS 魔之手**

**难** 魔之手的第一阶段打法不变，在第二阶段时他也会爆气，此时最好满场跑动，等待爆气结束，或是用神之技"ぴょハンド"把BOSS的变身时间消耗掉，在魔之手处于普通状态时再以爆气给予重创，这样会比较简单。

**速** 在走廊的罐子里刷出一张金卡，加满神之技点数。爆气两次可以让魔之手快速进入第二形态，在使用一次如来神掌后，再从罐子里刷一张银卡，再用一次如来神掌就会进入最终决战。

**最终BOSS 魔神撒旦**

**难** 最终BOSS除了招式的攻击力比较大，倒没觉得特别难，熟悉其攻击方式后，要回避并不困难。BOSS有很多时候会停顿下来，因此社长拳可以使用的机会很多，所以主要还是多创造爆气机会。BOSS放出的恶灵可以视为宝箱，如果打死恶灵后出现一些好道具，那打起来会更加轻松。最终BOSS体力较多，算是一场耐力战。

**速** 虽然此时气槽和神之技是全满的，但最终BOSS体力超多，要想打得快些，多用爆气绝对是不二法门。每次爆气攻击结束时都能将BOSS打晕，利用这段时间用一两次社长拳后再按○键追打，这样可以蓄起不少的气槽。在四轮爆气攻击之后，用一次死连脚和一次双手如来神掌后，BOSS体力所剩无几，但还是需要多用社长拳集气，最后用爆气一口气结束战斗。看过STAFF，听过怀旧的主题歌，看看最终成绩，1小时14分！而这，还不是最速的极限……



| 零 红蝶 | TECMO | AVG |
|---|---|---|
| PS2 零 红い蝶 | | 日版 |
| 2003年11月27日 | 1人 | 6800日元 |
| 无对应周边 | | |



PS2上最知名的恐怖游戏系列是什么？

《生化危机》？在《维罗妮卡》时代我们还勉强可以将其归在惊悚游戏行列，但在四代出来后这个系列就开始转为动作游戏了。

《恐怖惊魂夜》？别的不说，单“语言”这一项我们就可以遗憾地判其出局。

《死魂曲》？中文化是其优势所在，单论恐怖的话这一系列也为PS2游戏的个中翘首，但可惜的是，过高的难度与晦涩的情节却阻碍了它在国内的推广。

《零》？没错，你说对了，就是它。

作为PS2上最出色的原创恐怖游戏系列，《零》在游戏性、恐怖性、剧情等各方面达到了几近完美的统一。如果说《零 ZERO》还只是让人为它的恐怖性胆战心惊的话，那么2003年末的《零 红蝶》则真正让这款游戏在国内大红大紫起来，双子姐妹那凄美哀怨的故事更是不知打动了多少玩家的心。即使在时隔近四年后，仍有许多人对其念念不忘。因此，我们才会在这里献上这篇攻略，希望能够令更多的玩家进入这个凄美的《零》的世界中吧。

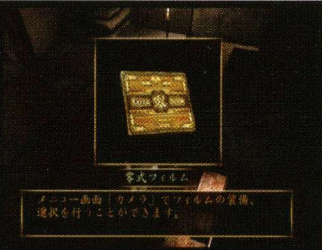
# 系统篇

## 镜头画面解释




## 胶卷

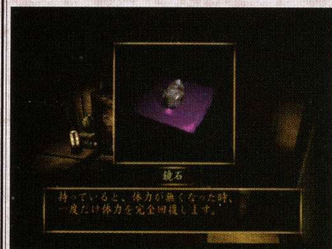
本作中共有五种胶卷存在，07式攻击力极弱，不过张数无限，一般用来拍摄浮游灵和地缚灵。另外可以获得的胶卷共有14式、60式、91式、零式四种，威力依次由弱到强，零式作为最强的胶卷，在游戏中只能得到十张左右，因此一定要用在刀刃上。在NIGHTMARE难度时如果没有足够的零式胶卷的话，那



对付某些强力怨灵的时候大概会让你欲哭无泪的。

## 道具

《红蝶》中回复道具的数量要多于



一代，由于万叶丸可以补充一半以上的体力，所以在EASY和NORMAL难度下几乎不需要使用到御神水，不过在HARD以上的难度下就不一样了。前作中当玩家被怨灵攻击导致HP为0时可以自动回复全HP的镜石依然存在，也一样是身上只能持有一个，不过由于本作的最后两个BOSS——绳之男和黑泽纱重对玩家都是无视镜石效果的一击必杀，因此镜石的实用性便下降了许多。

## 基本操作

| 键位 | 普通状态下 | 拿起射影机时 | 地图状态下 |
|---|---|---|---|
| 十字键 | 移动 | 移动镜头 | 移动光标 |
| ○ | 调查／决定 | 普通拍照 | 扩大／缩小 |
| □ | 打开状态菜单 | 同时按住方向键能够快速移动镜头 | — |
| △ | 拿起射影机 | 放下射影机 | — |
| × | 跑／取消 | 特殊拍照 | 退出 |
| SELECT | 打开地图 | 打开地图 | — |
| START | 暂停 | 暂停 | 暂停 |
| L1 | — | 切换强化Lens(得到装备机能“换”后) | 切换地图层 |
| R1 | — | 普通拍照 | 切换地图层 |
| L2 | — | 拉近焦点(得到装备机能“扩”后) | 切换地图 |
| R2 | — | 拉远焦点(得到装备机能“扩”后) | 切换地图 |
| 左摇杆 | 移动 | 移动 | 移动光标 |
| 右摇杆 | 控制怀中电筒 | 移动镜头 | — |

## 拍照及战斗详解

首先需要给大家解释的是灵感灯颜色的区别，蓝色代表附近有地缚灵等非战斗系灵，黄色则代表怨灵已经出现，灵感灯越亮便代表你所面对的方向及距离与灵越接近。普通状态下灵感灯会出现在画面的右下方，而镜头画面时则会出现在画面上方。玩家应该时刻注意灵感灯的颜色，因为有些浮游灵在只会出现短短的几秒钟，如果不及时拍下它的话就只能等下一周目才能将其收入“灵LIST”中了。战斗时灵感灯的作用更为重要，当怨灵从画面上消失时，玩家应该及时将身体转到灯感应最亮的方向，因为怨灵是必定会从那个方向出现的。需要注意的是，并非灵出现在你的镜头里就代表拍照可以成功，当光圈周围呈现绿色(对付怨灵时是黄及红色)按下快门才能将这个灵收集下来。但事情并非绝对，也有一小部分灵是需要你及时抓拍的，具体情况就要看玩家对突发事件的反应速度如何了。

本作的战斗与前作的较大区别共有三点：1.蓄力系统的取消；2.拍照需要掌握时机，而由于拍照后需要隔一定时间才能进行下一次拍照的关系，导致了连续拍照的取消(需用强化Lens“连”才能使用四连拍)；3.并非灵在镜头内便可以通过拍照给其造成伤害了，玩家需要等待时机(镜头周围突然闪现黄色或红色光时)按下快门才能攻击到灵，而根据时机及距离位置的不同威力也会有着很大的差异，所获得的点数也会相应增加，战斗时共有“ZERO SHOT”、“DOUBLE SHOT”、“CLOSE SHOT”等多种拍照称谓，而敌人接近并即将对你展开攻击的一瞬间是拍照的最佳时机，当灵感灯急速闪现红波时按下快门更会形成威力最强的“FATAL FRAME”。此外，当发出“FATAL FRAME”时，不要放下射影机，继续将镜头对准怨灵，过大约一秒钟左右画面上会再次急速闪现红波(得到追加机能“瞬”后)，及时按下快门的话便会形成二连拍，最高可形成三连拍。在本作中，“FATAL FRAME连拍”掌握得好的话会对最终BOSS战极为有利。




另外，前作大受好评的辅助能力也在《红蝶》中得到了强化，合理运用这些能力会极大提高玩家的战斗效率，而三个攻击型强化Lens的增加也使得本作要比一代简单一些。本作中特殊机能的使用不再需要耗费灵石，而改为消耗灵力，每次为灵拍照后都会积蓄一定的灵力，威力越大积蓄得越多，具体的能力种类及作用请大家参看下文的强化系统部分。

## 强化系统

与前作有所不同的是，本作需要念珠与除灵得到的点数(给非怨灵拍照也能得到点处)两者结合才能令射影机威力增强。可供玩家改造的共有基本性能和追加性能两大项八小项、首先选择"念珠追加"将念珠装备在你想强化的部分上，然后再选择"机能强化"用拍照获得的点数为其升级即可，每部分最高可升至LV3。

### 基本性能

| | |
|---|---|
| 范围 | 拍照范围扩大 |
| 蓄积 | 灵力的最大蓄积数增加 |
| 感度 | 除灵能力和拍照距离增加 |

### 强化Lens

| Lens名 | 入手时间 | 入手地点 | 作用 | 消耗灵力 |
|---|---|---|---|---|
| 迟 | 第二刻 | 逢坂家／围炉里の间 | 令灵的行动变得迟缓 | 1 |
| 痹 | 第二刻 | 桐生家／障子の间 | 可使灵断续处于麻痹状态 | 2 |
| 视 | 第四刻 | 黑泽家／瞑想の间 | 可以感应到灵的位置 | 1 |
| 追 | NORMAL难度通关后获得 | — | 自动追踪灵(按住R2键) | 2 |
| 封 | HARD难度通关后获得 | — | 完全停止灵的行动 | 3 |
| 刻 | 第三刻 | 黑泽家／血染の部屋 | 攻击力增强 | 2 |
| 零 | 第七刻 | 立花家／障子の间 | 攻击力增强 | 3 |
| 灭 | HARD难度下通关后获得 | — | 攻击力增强 | 4 |
| 连 | 灵List100%搜集后获得 | — | 连续拍照可能 | 1 |

### 追加机能

| 机能名 | 入手时间 | 入手地点 | 作用 |
|---|---|---|---|
| 瞬 | 第三刻 | 黑泽家／明暗の间 | 显示可进行"FATAL FRAME"拍照的时机 |
| 避 | 第四刻 | 黑泽家／坪庭阶段 | 在灵攻击你的瞬间按下决定键便可避开攻击 |
| 获 | 第八刻 | 逢坂家／围炉里の间 | 拍照后获得的灵力增加(注) |
| 感 | 通关后获得 | — | 自动感应灵的方向 |

注：取得家纹风车后再为上座敷、客间、奥の间的小孩拍照，然后回到围炉里之间，战斗胜利后获得。

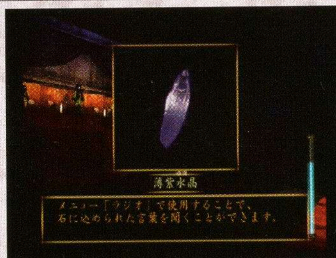
### 装备机能

| 机能名 | 入手时间 | 入手地点/方法 | 作用 |
|---|---|---|---|
| 测 | 第二刻 | 逢坂家／围炉里の间 | 显示灵剩余的HP |
| 换 | 第五刻 | 桐生家／首吊人形の部屋(击倒人偶师后获得) | 切换强化Lens(可同时装备3种，但只能使用一项，按L1键在拍照状态下切换 |
| 报 | 第五刻 | 逢坂家／奥の间 | 当可进行"FATAL FRAME"拍照时会发出声音提醒。 |
| 扩 | NORMAL难度通关获得 | NORMAL难度通关获得 | 镜头拉近拉短功能 |



## 灵石收音机

这是本作新增的道具。在游戏中，玩家可以通过剧情或者打倒特定的灵入手其专有的灵石，然后就能通过灵石收音机听取灵石内存储的原主人的生前记忆，而"茧的御守(护身符)"更是可以告诉你茧在你看不到的地方所感受到的事情，并会在某些时候给你游戏的难点提示。



### 灵的种类

| | |
|---|---|
| 怨灵 | 在"大偿"中死去的村民，由于强烈的怨念而变得疯狂，向一切活着的生物展开攻击 |
| 浮游灵 | 在"大偿"中死去的村民，由于对尘世的思念而无法离开现世，只能在村中徘徊 |
| 地缚灵 | 在"大偿"中死去的村民，由于死亡位置的关系而导致无法离开那个地方 |
| 封印灵 | 封印着某些场所的灵，一般需要依据提示拍摄其他位置才能将其驱散 |
| 忌人 | 以守护"虚"为使命的"人"，眼睛被缝住以令其不会因看见"虚"而疯狂，但这也使他们只能通过听觉来判断敌人的位置 |
| 绝对灵 | 黑泽纱重 |

# 攻略篇

开场动画过后，一直向前走即可，走到尽头发生事件，第一刻开始。

## 第一刻 在地图上消失的村庄

**一 逢坂家前**

◆得到"黑色的手袋"

**二 逢坂家一楼【奥の间】**

◆得到"女性的手帐 三"

**三 逢坂家一楼【佛间】**

◆得到"怀中电灯"
◆得到"射影机"
◆为"扉をふさぐ女"摄影

**四 逢坂家一楼【围炉里の间】**

◆调查通往玄关的门
◆向女子消失的门摄影

**五 逢坂家一楼【奥の间】**

◆为火炉拍照解除封印灵

**六 逢坂家一楼【大座敷】**

◆得到"茗荷之铜键"

**七 逢坂家二楼【书斋】**

◆得到"女性的手帐 八"
◆与"迷い入んだ女"战斗



## 第二刻 双子巫女－フタゴミコ－

**一 逢坂家二楼【书斋】**

◆得到"あられ石"
◆得到"念珠"

**二 逢坂家一楼【玄关】**

◆得到"茧の御守"

**三 前往嗫之桥的门前**

◆向被封印的门进行摄影

**四 藏之里**

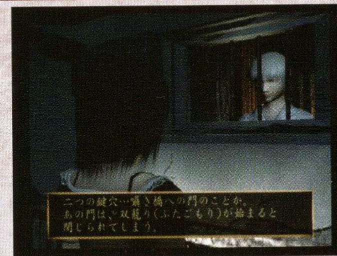
◆与被囚禁在仓库里的树月对话
◆向佛像摄影

**五 御园**

◆向有红蝶飞舞的双子地藏拍照
◆得到"双子地藏之键(左)"

**六 逢坂家【门前】**

◆遭遇寻找双子的村民



**七 桐生家【里】**

◆向有红蝶飞舞的双子地藏拍照
◆得到"双子地藏之键(右)"

**八 前往嗫之桥的门前**

◆使用两把钥匙将门打开

**九 黑泽家【境内】**

◆进入黑泽家

## 第三刻 大偿－オオツグナイ－

**一 黑泽家一楼【明暗の间】**

◆开门时操纵角色切换为茧

**二 黑泽家一楼【大广间】**

◆进入后操纵角色切换回零

**三 黑泽家一楼【土缘廊下】**

◆与"楔に杀さえた男"进行战斗
◆与"楔に杀さえた女"进行战斗

**四 黑泽家一楼【大广间】**

◆从右上方的门逃走

★此时无法击败绳之男，且它的攻击对零为一击必杀

**五 黑泽家二楼【明灭する部屋】**

◆向前往雏坛之间的门进行摄影

**六 黑泽家一楼【血染れの部屋】**

◆对角落的柜门摄影
◆与"楔に杀さぇた男"、与"楔に杀さぇた女"进行战斗
◆得到"三重菱之札键"

**七 黑泽家二楼【明灭する部屋】**

◆使用"三重菱之札键"进入雏坛之间

## 第四刻 秘祭－ヒサイ－

**一 黑泽家二楼【明灭する部屋】**

◆与"箱に隠れた女"进行战斗
◆得到"双子雏の首"

**二 黑泽家二楼【雏坛の间】**

◆将两位巫女移到最上方



◆得到"蝶之札键"

**三 黑泽家二楼【客间】**

◆得到【黑泽家的地图】

**四 黑泽家一楼【玄关】**

◆使用"蝶之札键"进入物置き部屋

**五 黑泽家二楼【冲立の部屋】**

◆发现左侧有一个卡在楼梯板上的道具
◆给前方的"穴を窥く子供"拍照

**六 黑泽家一楼【物置き部屋】**

◆得到"红之鞘"

**七 黑泽家二楼【冲立の部屋】**

◆使用"红之鞘"将道具砸下来

**八 黑泽家一楼【物置き部屋】**

◆得到"千切りの札键"

**九 黑泽家一楼【土藏】**

◆看到"土藏を调べる男"
◆看到"囚われた男"

**十 黑泽家一楼【佛间】**

◆与"颜を隠した宫司"进行战斗

**十一 黑泽家一楼北侧【渡り廊下】**

◆踩上一楼尽头的机关
◆当萤踩上另一侧机关后开门

**十二 黑泽家一楼北侧【格子の部屋】**

◆得到"阴の键"

**十三 黑泽家二楼【冥想の间】**

◆令萤踩在机关上

**十四 黑泽家二楼【通往当主の间的侧道】**

◆听到当主的话语

**十五 黑泽家二楼【当主の间】**

◆得到五本"仪式の书"
◆按照"红羽"、"双子"、"禁忌"、"人柱"、"灾炎"的顺序将书放进机关
◆得到"阳の键"

**十六 黑泽家一楼【座敷牢】**

◆得到"八槌の札键"
◆得到"逢坂家的地图"
◆想要离开时发生事件

## 第五刻 贽－ニエ－

**一 黑泽家地下【地下储藏室】**

◆与"箱に隠れた女"进行战斗
◆离开黑泽家

**二 藏之里**

◆与树月对话

**三 逢坂家一楼【佛间】**

◆调查北边的佛坛
◆转动风车至如下图所示



◆进入地下密道

**四 逢坂家地下**

◆调查箱子后发生事件
◆击败忌人，得到"赤青の键"

**五 黑泽家地下【地下储藏室】**

◆与忌人进行战斗

**六 黑泽家一楼【土藏】**

◆得到"萤の书置き"
◆操纵角色切换为萤

**七 桐生家【玄关前】**

◆操纵角色切换为零
◆向被封印的门摄影

**八 槌原家前**

◆向槌原家前的枯井摄影

**十 桐生家前**

◆进入桐生家

## 第六刻 鬼只－キセキ－

**一 桐生家一楼【明灭の廊下】**

◆与"双子少女の灵"进行战斗

**二 桐生家一楼【人形の间】**

◆对无头的人偶摄影

**三 桐生家一楼【佛间】**

◆向佛坛旁墙上的小洞拍照
◆在对面的灵消失前不要离开房间

**四 桐生家一楼【あかずの间】**

◆得到"人形师の手记 四"

**五 桐生家二楼【纳户】**

◆对少女之灵进行摄影
◆得到"和人形の右腕"





**六 桐生家一楼【窗のある纳户】**

◆对少女之灵进行摄影
◆得到"和人形の首"

**七 桐生家一楼【纳户】**

◆对少女之灵进行摄影
◆得到"和人形の左腕"
◆得到"紫の表纸の日记 三"

**八 桐生家一楼【あかず之间】**

◆为工作台角落的灵拍照
◆得到"人形的设计图"
◆得到"烧け残った笔记"

**九 桐生家一楼【首吊人形の部屋】**

◆与"からくり师"进行战斗
◆得到"カラスの目玉"

**十 桐生家一楼【人形の间】**

◆将所有的东西都装置到无头的人偶身上
◆按照"左右左右左左"的顺序转动机关
◆与"双子之灵"进行战斗
◆沿梯子下到地下深道

**十一 桐生家地下【深道】**

◆遗失手电和射影机



## 第七刻 纱重－サエ－



**一 立花家一楼【明暗の廊下】**

◆逃避纱重的追杀

★此时的纱重是无敌的，而且对零的攻击是一击必杀

**二 立花家二楼【阶段/廊下】**

◆逃至并列座敷/东

**三 立花家二楼【并列座敷/南】**

◆逃往纳户

**四 立花家二楼【纳户】**

◆得到"桐の键"

**五 立花家二楼【并列座敷/西】**

◆调查人偶机关

**六 立花家二楼【纳户】**

◆得到"红い纽か结ばれた人形"

**七 立花家二楼【并列座敷/西】**

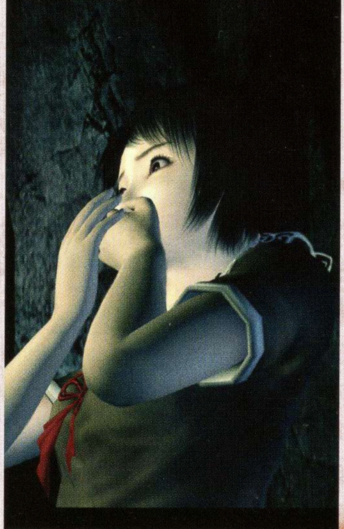
◆调查人偶机关
◆按照"左左左右右右"的顺序转动机关
◆开门来到双子之桥

**八 桐生家地下【深道】**

◆得到射影机
◆得到手电

**九 立花家一楼【明暗の廊下】**

◆对映写室、双子部屋、时计广间门



上的封印灵摄影

**十　立花家二楼【吹き抜け】**

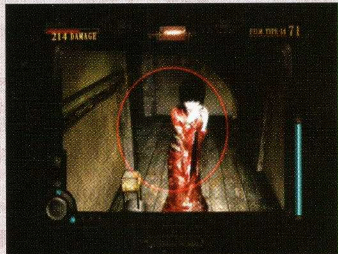
◆调查树月之部屋的房门

**十一　立花家二楼【并列座敷/西】**

◆调查房间衣柜

◆与“红い着物の少女”进行战斗

**十二　立花家二楼【押入】**



◆与“红い着物の少女”进行战斗

**十三　立花家二楼【高床左敷】**

◆触发事件后下去，调查与并列座敷－东房门相对的衣柜

◆与“红い着物の少女”进行战斗

**十四　立花家一楼【玄关】**

◆拉开衣柜

◆与“红い着物の少女”进行战斗

**十五　立花家一楼【上座敷】**

◆调查柜子

◆与“红い着物の少女”进行战斗

◆得到“铃の键”

★十一～十四的顺序可变

十六　立花家二楼【树月の部屋】

◆得到“家纹风车(立花)”

## 最终刻 红蝶

**一　三方路**

◆茧被恶灵抓走

**二　黑泽家一楼【布の廊下】**

◆打开进入佛间的门

**三　黑泽家一楼北侧【双子廊下】**

◆跟随红蝶来到左侧的通道尽头

**四　黑泽家一楼北侧【绳の御堂】**

◆与“黑泽家当主”进行战斗

◆得到“祭主の键”

**五　赀座**

◆一路走入鸟居

◆与“绳の男”进行战斗

★绳之男的HP会随着时间慢慢回复，所以最好能以“FATAL FRAME”后的连



拍或者启用“零”能力，用最强的零式胶卷解决他

**六　虚**

◆靠近茧

★NORMAL和EASY难度中，完成此章即可通关，达成结局“红蝶”

## 第八刻 片割之月－カワタワズキー

**一　朽木入口**

◆对入口进行摄影

**二　墓羽神社**

◆对祭坛的封印灵摄影

**三　朽木**

◆进入后调查祠堂

◆得到“八角菱の键”

◆与昏倒的茧摄影

**四　藏の前**

◆使用“八角菱の键”进入藏

**五　藏**

◆对“村全体の地图”摄影

**六　逢坂家一楼【纳户】**

◆调查箱子

◆与“箱に隐れた女”进行战斗

◆得到“家纹风车(逢坂)”

**七　皆神墓地**

◆向祠堂摄影

◆向墓地内有灵感应的墓碑摄影

◆与“首か折れた女”进行战斗

◆从祠堂处得到“家纹风车(槌原)”

**八　桐生家二楼【障子の间】**

◆对廊下的“双子少女の灵”摄影

◆调查墙壁发现暗门

**九　桐生家二楼【隐し部屋】**

◆得到“家纹风车(桐生)”

◆与“双子少女の灵”进行战斗

**十　朽木**

◆将风车调整为如下图所示的样子

◆走近茧后发生事件



## 零之刻 虚

**一　虚**

◆靠近茧进行摄影

◆与“血涂れの着物の女”进行战斗

★纱重对玩家的攻击也是一击必杀的，因此一定要牢记“FATAL FRAME”和“零”攻击是重点中的重点

★HARD或以上难度出现此章，达成结局“虚”

| 通关等级评价 | |
|---|---|
| SS | 2小时15分内通关 |
| S | 2小时30分内通关 |
| A | 3小时30分内通关 |
| B | 5小时内通关 |
| C | 7小时内通关 |
| D | 8小时内通关 |
| E | 8小时外通关 |



# 研究篇

## 全服装入手方法

| 编号 | 衣服 | 入手方法 |
|---|---|---|
| Type－A | 粉红色和绿色的和服 | NORMAL难度下通关 |
| Type－B | 蓝色的和服 | NORMAL难度下通关 |
| Type－C | 短裙版粉红色和绿色的和服 | HARD难度下通关 |
| Type－D | 浴衣 | HARD难度下通关 |
| Type－E | 前作主角雏咲深红的服装 | 任务全部获得S级评价 |
| Type－F | 制服 | 任务全部获得S级评价 |
| Type－G | 女佣服 | 任务全部完成 |
| Type－H | 皮革服 | NIGHTMARE难度下通关 |
| 零的饰物 | 眼镜 | NORMAL难度下通关 |
| 茧的饰物 | 眼镜 | 任务全部完成 |

## 通关奖励

| | |
|---|---|
| EASY难度下通关 | 追加机能“感”；任务模式；画廊；灵LIST追加 |
| NORMAL难度下通关 | 装备机能“扩”；强化Lens“追”；服装A、B；HARD难度追加 |
| HARD难度下通关 | 强化Lens“灭”、“封”；服装C、D；NIGHTMARE难度追加 |
| NIGHTMARE难度下通关 | 服装H追加 |
| 灵List100％收集完毕 | 强化Lens“连”、画廊模式的设定资料追加 |




## 灵石及信息入手方法

| 名称 | 入手地点 | 入手时间 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| あられ石 | 逢坂家／客间 | 第二刻 | 自动取得 |
| 茧のお守り | 逢坂家／玄关 | 第二刻 | |
| 茧のお守り | 茧消失后 | 第二刻 | |
| 金绿石 | 桐生家／渡之廊下 | 第二刻 | |
| 青く光る矿石 | 皆神墓地 | 第二刻 | |
| 月影石 | 逢坂家／纳户 | 第二刻 | 拿取万叶丸后再将“箱に隠れた女”消灭后取得 |
| 绿水晶 | 嗫之桥 | 第二刻 | 消灭“しずめられた女”后取得 |
| 紫に光る矿石 | 藏之前 | 第二刻 | 取得双子地藏之键(左)后去藏之前，消灭灵后获得 |
| 茧のお守り | 第三刻开始时 | 第三刻 | |
| ほたる石 | 黑泽家／大广间 | 第三刻 | |
| 薄く光る矿石 | 黑泽家／土缘廊下 | 第三刻 | 进入血染的部屋再出来后获得 |
| 绿に光る矿石 | 黑泽家／土缘廊下 | 第三刻 | |
| 赤く光る矿石 | 黑泽家／当主之间 | 第四刻 | 消灭“颜を隠した宫司”后取得 |
| 茧のお守り | 第五刻开始时 | 第五刻 | |
| ほたる石 | 藏之前 | 第五刻 | 为那里的浮游灵拍照后取得 |
| 天蓝石 | 桐生家／障子之间 | 第五刻 | 拿取“民俗学者手记 5”的同时取得 |
| 红玉髓 | 逢坂家／奥之间 | 第五刻 | 首先获得村之调查记录五，然后在第四刻为纳户的浮游灵拍照后获得“血のついた指轮”，此后才能在此处取得 |
| ぶどう石 | 逢坂家地下／深道 | 第五刻 | |
| 茧のお守り | 第六刻开始时 | 第六刻 | |
| リシア辉石 | 桐生家／时计广间 | 第六刻 | 调查时钟 |
| 苦灰石 | 桐生家／あかずの间 | 第六刻 | |
| 青水晶 | 桐生家／双子的部屋 | 第六刻 | 跪着的双子之灵出现后取得 |
| 钝く光る矿石 | 桐生家／地下深道 | 第六刻 | 隐藏在崩落的岩石下，仔细调查后取得 |
| 薄紫水晶 | 桐生家／人形之间 | 第六刻 | 消灭双子之灵后取得 |
| 赤斑点水晶 | 立花家／上座敷 | 第七刻 | 消灭千岁后取得 |
| ほたる石 | 立花家／树月的部屋 | 第七刻 | |
| 茧のお守り | 第八刻开始时 | 第八刻 | |
| 水晶原石 | 藏 | 第八刻 | |
| ざくろ石 | 逢坂家／客间 | 第八刻 | 取得家纹风车(逢坂)后，再为客间的孩童之灵拍照后获得 |
| あられ石(小) | 逢坂家／奥之间 | 第八刻 | 取得家纹风车(逢坂)后再为奥之间的孩童之灵照后取得 |
| 黄色く光る矿石 | 暮羽神社 | 第八刻 | 从神社内右边的缺口进去，再将出现的宫司之灵打倒后取得 |
| 茧のお守り | 最终刻开始时 | 最终刻 | |
| 茧のお守り | 茧被抓走后 | 最终刻 | |
| 茧のお守り | 嗫之桥 | 最终刻 | |
| 天蓝石 | 黑泽家／座敷牢 | 最终刻 | 被囚禁的男子之灵出现后取得 |
| 硅孔雀石 | 黑泽家／当主之间 | 最终刻 | |
| 硅孔雀石 | 黑泽家／绳之御堂 | 最终刻 | 击倒黑泽家当主之灵后取得 |
| ほたる石 | 螺旋的廊下 | 最终刻 | |

## 全档案搜集

| 书名 | 入手时间 | 入手地点 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 红い纽の日记 一 | 第七刻 | 立花家／树月的部屋 | |
| 红い纽の日记 二 | 第七刻 | 立花家／树月的部屋 | |
| 红い纽の日记 三 | 第八刻 | 藏 | |
| 红い纽の日记 四 | 第八刻 | 藏 | |
| 红い纽の日记 五 | 第八刻 | 藏 | |
| 蝶が描かれた日记 一 | 第四刻 | 黑泽家／雏坛之间 | |
| 蝶が描かれた日记 二 | 第四刻 | 黑泽家／瞑想之间的暗门内 | |
| 蝶が描かれた日记 三 | 第四刻 | 黑泽家／瞑想之间 | |
| 蝶が描かれた日记 四 | 第五刻 | 槌原家前 | 等在藏之前哭泣的少女出现后才能获得 |
| 蝶が描かれた日记 五 | 最终刻 | 黑泽家大门前 | |
| 蝶が描かれた日记 六 | 最终刻 | 黑泽家／佛间 | |
| 红い表纸の日记 一 | 第七刻 | 立花家／高床座敷 | 消灭立花千岁后获得 |

| 书名 | 入手时间 | 入手地点 | 入手方法 |
|---|---|---|---|
| 红い表纸の日记 二 | 第七刻 | 立花家／高床座敷 | |
| 红い表纸の日记 三 | 第七刻 | 立花家／双子之部屋 | |
| 红い表纸の日记 四 | 第七刻 | 立花家／中座敷 | |
| 绿の表纸の日记 一 | 第七刻 | 立花家／并列座敷－北 | |
| 绿の表纸の日记 二 | 第七刻 | 立花家／并列座敷－北 | |
| 绿の表纸の日记 三 | 第七刻 | 立花家／上座敷 | |
| 绿の表纸の日记 四 | 第七刻 | 立花家／障子之间 | |
| 绿の表纸の日记 五 | 第七刻 | 立花家／树月的部屋 | |
| 紫の表纸の日记 一 | 第六刻 | 桐生家／佛间 | |
| 紫の表纸の日记 二 | 第六刻 | 桐生家／双子之部屋 | 跪着的双子之灵出现后才能获得 |
| 紫の表纸の日记 三 | 第六刻 | 桐生家／障子之间 | |
| 村の调查报告 一 | 第二刻 | 逢坂家／奥之间(未完成) | |
| 村の调查报告 一 | 第二刻 | 三方路／双子地藏前 | |
| 村の调查报告 二 | 第二刻 | 逢坂家／奥之间(未完成) | |

| 书名 | 入手时间 | 入手地点 | 入手方法 |
| --- | --- | --- | --- |
| 村の调查报告 二 | 第二刻 | 槌原家前／井户 | |
| 村の调查报告 三 | 第二刻 | 逢坂家／奥之间(未完成) | |
| 村の调查报告 三 | 第二刻 | 墓羽神社／神社前 | |
| 村の调查报告 四 | 第二刻 | 逢坂家／奥之间(未完成) | |
| 村の调查报告 四 | 第二刻 | 御园／毁坏的鸟居前 | |
| 村の调查报告 五 | 第二刻 | 上面的记录集齐后自动出现 | |
| 血染れのメモ | 第五刻 | 逢坂家／奥之间 | 在第四刻为纳户的浮游灵拍照后获得"血のついた指轮"，然后才能在此处取得 |
| 女性の手帐 一 | － | 逢坂家／围炉里之间 | |
| 女性の手帐 二 | － | 逢坂家／着物之间 | |
| 女性の手帐 三 | 第一刻 | 逢坂家／奥之间 | |
| 女性の手帐 四 | － | 逢坂家／大座敷 | |
| 女性の手帐 五 | － | 逢坂家／佛间 | |
| 女性の手帐 六 | － | 逢坂家／客间 | |
| 女性の手帐 七 | － | 逢坂家／客间 | |
| 女性の手帐 八 | 第一刻 | 逢坂家／客间 | |
| 仪式の书一至五 | 第四刻 | 黑泽家／当主之间 | |
| 祭主の手记 一 | 第四刻 | 黑泽家／佛间 | |
| 祭主の手记 二 | 第四刻 | 黑泽家／当主之间 | |
| 祭主の手记 三 | 第四刻 | 黑泽家／冲立的部屋 | |
| 祭主の手记 四 | 第四刻 | 黑泽家／佛间 | |
| 祭主の手记 五 | 第四刻 | 黑泽家／绳之御堂 | |
| 人形师の手记 一 | 第六刻 | 桐生家／有窗户的纳户 | あかず之间的事件发生后方能获得 |
| 人形师の手记 二 | 第六刻 | 桐生家／纳户 | あかず之间的事件发生后方能获得 |
| 人形师の手记 三 | 第六刻 | 桐生家／纳户 | あかず之间的事件发生后方能获得 |
| 人形师の手记 四 | 第六刻 | 桐生家／あかず之间 | あかず之间的事件发生后方能获得 |
| 人形师の手记 五 | 第六刻 | 桐生家／首吊人形部屋 | 消灭人偶师之灵后获得 |
| 民俗学者の手记 一 | 第一刻 | 逢坂家／客间 | |
| 民俗学者の手记 二 | 第二刻 | 桐生家／障子之间 | |
| 民俗学者の手记 三 | 第三刻 | 黑泽家／客间 | |
| 民俗学者の手记 四 | 第三刻 | 黑泽家／客间 | 被囚禁的男子之灵出现后取得 |
| 民俗学者の手记 五 | 第五刻 | 桐生家／障子之间 | 在浮游灵出现的地方获得 |
| 民俗学者の手记 六 | 第四刻 | 黑泽家／客间 | |
| 民俗学者の手记 七 | 第八刻 | 皆神神社 | |
| 民俗学者の手记 八 | 第四刻 | 黑泽家／座敷牢 | |
| 民俗学者の手记 九 | 第四刻 | 黑泽家／座敷牢 | |
| 民俗学者の手记 十 | 第四刻 | 黑泽家／座敷牢 | |
| 民俗学者の手记 十一 | 最终刻 | 黑泽家／座敷牢 | 被囚禁的男子之灵出现后取得 |
| 民俗学者の手记 十二 | 第八刻 | 朽木 | |
| 电影胶片 一 | 第二刻 | 桐生家／映写室 | |
| 电影胶片 二 | 第七刻 | 立花家／映写室 | |
| 电影胶片 三 | 第六刻 | 桐生家／有时计的广间 | |
| 电影胶片 四 | 第六刻 | 桐生家／明暗的廊下 | |
| 电影胶片 五 | 第七刻 | 立花家／座敷部屋 | |
| 电影胶片 六 | 第七刻 | 立花家／纳户 | |
| 电影胶片 七 | 第五刻 | 逢坂家／地下深道 | |
| 遗された书简 | 最终刻 | 虚／通道 | |
| 烧け残った笔记 | 第六刻 | 桐生家／あかず之间 | 被烧的痕迹摄影后方能获得 |
| 人形の设计图 | 第六刻 | 桐生家／あかず之间 | 被烧的痕迹摄影后方能获得 |
| 茧の书置き | 第五刻 | 黑泽家／土藏 | |
| 新闻の切り抜き | 第一刻 | 御园 东／山路上 | |
| 小さな新闻の切り抜き | 第一刻 | 御园 东／山路上 | |

## 灵List100%

| 号码 | 名称 | 出现时间 | 出现位置 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 001 | 迷い拔んだ女 | 第一刻 | 逢坂家／书斋 | "女性的手帐 八"取得后出现（须堂美也子） |
| 002 | 双子を搜す村人 | 第二刻 | 御园 | 双子地藏之键(左)取得后出现 |
| 003 | 镰を持った村人 | 第二刻 | 御园 | 双子地藏之键(左)取得后出现 |
| 004 | 竿を持った村人 | 第二刻 | 御园 | 双子地藏之键(左)取得后出现 |
| 005 | 沉められた女 | 第二刻 | 嗫き桥 | |
| 006 | 颜を隐した宫司 | 第四刻 | 黑泽家／佛间 | |
| 007 | 暗に捕らわれた男 | 第二刻 | 逢坂家／围炉里之间 | |
| 008 | 暗に捕らわれた女 | 第七刻 | 桐生家／明暗之廊下 | |
| 009 | 血涂れの着物の女 | 零之刻 | 黑泽纱重 | |
| 010 | 切り刻まれた男 | 第五刻 | 奥之间 | "血濡れのメモ"取得后出现（桢村真澄） |
| 011 | 绳の男 | 最终刻 | 赘座 | 真壁清次郎 |
| 012 | 红い着物の少女 | 第七刻 | 立花家／阶段－廊下 | 立花千岁 |
| 013 | 飞び降りた女 | 第六刻 | 时计广间 | |
| 014 | 双子少女の人形 | 第六刻 | 桐生家／明暗之廊下 | |
| 015 | 双子少女の灵 | 第六刻 | 桐生家／明暗之廊下 | 桐生茜 |
| 016 | 箱に隐れた女 | 第二刻 | 逢坂家／纳户 | 万叶丸取得后出现 |
| 017 | 首が折れた女 | 第八刻 | 皆神墓地 | 为封印拍照后出现 |
| 018 | からくり师 | 第六刻 | 桐生家／首吊人形部屋 | "人形的设计图"取得后进入房间出现 |
| 019 | 鬼ごっこをする少女 | 第八刻 | 逢坂家／围炉里之间 | 三个隐藏的孩子全部发现后出现 |
| 020 | 鬼ごっこをする少年 | 第八刻 | 逢坂家／围炉里之间 | 三个隐藏的孩子全部发现后出现 |
| 021 | 鬼ごっこをする少年 | 第八刻 | 逢坂家／围炉里之间 | 三个隐藏的孩子全部发现后出现 |
| 022 | 忌人 | 第五刻 | 逢坂家／地下 | 调查箱子后出现 |
| 023 | 楔に杀された男 | 第三刻 | 黑泽家／血染的部屋 | |
| 024 | 楔に杀された女 | 第三刻 | 黑泽家／血染的部屋 | |
| 025 | 黑泽家当主 | 最终刻 | 黑泽家／绳之御堂 | |
| 026 | 待ち续けた女 | 第一刻 | 逢坂家／玄关 | 2周目才能拍摄，须堂美也子 |
| 027 | 奥へ入く女 | 第一刻 | 逢坂家／土间廊下 | 2周目才能拍摄，须堂美也子 |
| 028 | 佛间に消える女 | 第一刻 | 逢坂家／土间廊下 | 2周目才能拍摄，须堂美也子 |
| 029 | 中庭を步く女 | 第一刻 | 逢坂家／大座敷 | 2周目才能拍摄，须堂美也子 |
| 030 | 扉に消える女 | 第一刻 | 逢坂家／围炉里之间 | 须堂美也子 |
| 031 | 缘侧に立つ男 | 第一刻 | 逢坂家／奥之间 | 桢村真澄 |
| 032 | 蚊帐の向こうの女 | 第一刻 | 逢坂家／大座敷 | 须堂美也子 |
| 033 | 阶段を上がる女 | 第一刻 | 逢坂家／围炉里之间 | 须堂美也子 |
| 034 | 立ちつくす女 | 第一刻 | 逢坂家／围炉里之间 | 须堂美也子 |
| 035 | 奥へ诱う女 | 第一刻 | 逢坂家／客间 | 须堂美也子 |
| 036 | 后ろに立つ女 | 第一刻 | 逢坂家／客间 | 须堂美也子 |
| 037 | 诱われる茧 | 第二刻 | 桐生－立花通路 | |
| 038 | 藏に囚われた少年 | 第二刻 | 藏之里 | 立花树月 |
| 039 | 血濡れの着物の女 | 第二刻 | 境内 | 黑泽纱重 |
| 040 | 水面に浮かぶ女 | 第二刻 | 嗫之桥 | |
| 041 | 后ろに立つ宫司 | 第三刻 | 黑泽家／玄关 | |
| 042 | 畏れ续ける男 | 第三刻 | 黑泽家／明暗之间 | |
| 043 | 二阶を步く茧 | 第三刻 | 黑泽家／坪庭阶段 | |
| 044 | 引きずっていく男 | 第三刻 | 黑泽家／土缘廊下 | 向明灭的部屋上的封印灵拍照后出现 |
| 045 | 引きずられる男 | 第三刻 | 黑泽家／土缘廊下 | 向明灭的部屋上的封印灵拍照后出现 |
| 046 | 逃げていく村人 | 第三刻 | 黑泽家／土缘廊下 | 向明灭的部屋上的封印灵拍照后出现 |
| 047 | 振り返る男 | 第三刻 | 黑泽家／客间 | 血濡れの部屋的事件发生后出现(真壁清次郎) |
| 048 | 语りかける男 | 第四刻 | 黑泽家／客间廊下 | 黑泽良宽 |
| 049 | 呼びかける男 | 第四刻 | 黑泽家／坪庭阶段 | 黑泽良宽 |
| 050 | 布の向こうの男 | 第四刻 | 黑泽家／玄关 | 调查门后出现(黑泽良宽) |
| 051 | すがりつく影 | 第四刻 | 黑泽家／土藏廊下 | 茧同行的状态下出现 |
| 052 | 仪式を愿う男 | 第四刻 | 黑泽家／玄关 | 调查物置部屋的门后出现 |
| 053 | のれんの影 | 第四刻 | 黑泽家／玄关 | |
| 054 | 户を开ける子供 | 第四刻 | 黑泽家／物置部屋 | |
| 055 | 走り去る子供 | 第四刻 | 黑泽家／布之廊下 | |
| 056 | 横切る子供 | 第四刻 | 黑泽家／布之廊下 | 消失速度极快，最难拍的灵之一，建议在去之前先存一次盘 |
| 057 | 穴を窥く子供 | 第四刻 | 黑泽家／冲立的部屋 | |
| 058 | 囚われた男 | 第四刻 | 黑泽家／座敷牢 | 真壁清次郎 |
| 059 | 秘祭を调べる男 | 第四刻 | 黑泽家／座敷牢 | 真壁清次郎 |
| 060 | 仪式を进める男 | 第四刻 | 黑泽家／布之廊下 | 黑泽良宽 |
| 061 | 何かを话す男 | 第四刻 | 黑泽家／当主之间 | 从瞑想之间进入踩下机关才能打开的小房间后出现 |
| 062 | 土藏を调べる男 | 第四刻 | 黑泽家／土藏 | 真壁清次郎 |
| 063 | 双子を待つ宫司 | 第四刻 | 黑泽家／格子的部屋 | |
| 064 | たれさがる手 | 第四刻 | 客间 | 2周目出现 |
| 065 | 逃げ迟れた女 | 第四刻 | 客间 | 2周目出现 |
| 066 | 闭じこめられた茧 | 第五刻 | 土藏 | |
| 067 | 渡り廊下の女 | 第五刻 | 桐生－立花通路 | |
| 068 | 蝶に诱われる女 | 第五刻 | 逢坂－立花通路 | |
| 069 | 泣いている女 | 第五刻 | 槌原家前 | 黑泽纱重 |
| 070 | 引き入まれる影 | 第五刻 | 逢坂家／围炉里之间 | |
| 071 | 见つめる女 | 第五刻 | 逢坂家／大座敷 | 须藤美也子 |
| 072 | 地下を调べる男 | 第五刻 | 逢坂家／地下深道 | |
| 073 | 壁に向かう男 | 第五刻 | 逢坂家／佛间 | 必须在这一刻还未从树月那里得到情报时才能出现 |
| 074 | 泣いている少女 | 第五刻 | 逢坂－立花通路 | |
| 075 | 屋敷に入る男 | 第五刻 | 桐生家前 | 桢村真澄 |
| 076 | 书斋の男 | 第五刻 | 桐生家／障子の间 | 真壁清次郎 |
| 077 | 格子からの腕 | 第八刻 | 逢坂家／奥之间 | |
| 078 | 墓场で游ぶ子供 | 第五刻 | 皆神墓地 | |
| 079 | 藏へ向かう女 | 第五刻 | 逢坂家前 | 黑泽纱重 |
| 080 | はりから窥く子供 | 第五刻 | 逢坂家／客间 | |
| 081 | 见つめる双子 | 第六刻 | 桐生家／玄关 | 桐生茜 |
| 082 | 见つめる人形 | 第六刻 | 桐生家／玄关 | 桐生蓟 |
| 083 | 逃げていく双子 | 第六刻 | 桐生家／首吊人形部屋 | 桐生茜 |
| 084 | 逃げていく人形 | 第六刻 | 桐生家／首吊人形部屋 | 桐生蓟 |
| 085 | 奥に消える双子 | 第六刻 | 桐生家／座敷－廊下 | 桐生茜 |
| 086 | 奥に消える人形 | 第六刻 | 桐生家／座敷－廊下 | 桐生蓟 |
| 087 | 座する双子 | 第六刻 | 桐生家／双子之部屋 | 桐生茜 |
| 088 | 座する人形 | 第六刻 | 桐生家／双子之部屋 | 桐生蓟 |

| 号码 | 名称 | 出现时间 | 出现位置 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 089 | 壁の向こうの男 | 第六刻 | 桐生家／佛间 | 为人形之间的封印拍照后出现 |
| 090 | 死を望む少女 | 第六刻 | 桐生家／あかずの间 | “人形师的手记 四”取得后出现(桐生蓟) |
| 091 | 窥きこむ子供 | 第六刻 | 桐生家／明暗之廊下 | 站在走廊尽头的窗户处举起射影机，几秒钟后出现 |
| 092 | 红い着物の少女 | 第七刻 | 立花家／吹き拔け | 调查树月的部屋后出现(立花千岁) |
| 093 | 泣いている茧 | 第七刻 | 立花家／吹き拔け | |
| 094 | 逃げていく少女 | 第七刻 | 立花家／座敷－廊下 | 立花千岁 |
| 095 | 黄泉からの腕 | 第七刻 | 立花家／障子之间 | 2周目出现 |
| 096 | 倒れている茧 | 第八刻 | 朽木 | |
| 097 | 藏へ向かう女 | 第八刻 | 逢坂家前／黑泽纱重 | |
| 098 | 囚われた少年 | 第八刻 | 藏 | 立花树月 |
| 099 | 走っていく子供 | 第八刻 | 逢坂家／围炉里之间 | 家纹风车(逢坂)取得后出现 |
| 100 | 走っていく子供 | 第八刻 | 逢坂家／围炉里之间 | 家纹风车(逢坂)取得后出现 |
| 101 | 走っていく子供 | 第八刻 | 逢坂家／围炉里之间 | 家纹风车(逢坂)取得后出现 |
| 102 | 隐れている子供 | 第八刻 | 逢坂家／客间 | 家纹风车(逢坂)取得后出现 |
| 103 | 隐れている子供 | 第八刻 | 逢坂家／上座敷 | 家纹风车(逢坂)取得后出现 |
| 104 | 隐れている子供 | 第八刻 | 逢坂家／奥之间 | 家纹风车(逢坂)取得后出现 |
| 105 | さまよう人影 | 第八刻 | 逢坂家前 | 向藏前进时在破屋中出现 |
| 106 | 牢に囚われた男 | 最终刻 | 黑泽家／座敷牢 | |
| 107 | 白い着物の巫女 | 最终刻 | 黑泽家／渡り廊下 | |
| 108 | 仪式を续ける双子 | 最终刻 | 贽座 | |
| 109 | 仪式を续ける双子 | 最终刻 | 贽座 | |
| 110 | 虚に立つ茧 | 最终刻 | 虚 | |
| 111 | 鸟居を调べる男 | 第二刻 | 御园 | 取得鸟居处的调查记录，几秒钟后出现(桢村真澄) |
| 112 | 缘侧に立つ女 | 第二刻 | 逢坂家／奥之间 | 2周目出现 |
| 113 | 地藏を调べる男 | 第二刻 | 三方路 | 取得地藏佛像下的调查记录后，走一段路便会出现(桢村真澄) |
| 114 | 井户を调べる男 | 第二刻 | 槌原家前 | 取得井户的调查记录后，几秒钟后出现(桢村真澄) |
| 115 | 境内に立つ男 | 第二刻 | 暮羽神社 | 取得神社门附近的调查记录后，几秒钟后出现；另外第八刻拍摄朽木后也会出现(桢村真澄) |
| 116 | 力つきた男 | 第四刻 | 黑泽家／纳户 | 桢村真澄　　“村之调查记录 五”取得后才会出现 |
| 117 | 隐れている少女 | 第二刻 | 逢坂家／客间 | |
| 118 | 动けなくなった女 | 第一刻 | 逢坂家／大座敷 | |
| 119 | 暗にたたずむ男 | 第二刻 | 逢坂家前－立花通路 | 破烂的槌原家中出现 |

| 号码 | 名称 | 出现时间 | 出现位置 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 120 | 神社の影の子供 | 第三刻 | 暮羽神社 | |
| 121 | 水死した女 | 第二刻 | 嗫き桥 | |
| 122 | 见下ろす男 | 第三刻 | 黑泽家／玄关 | 2周目出现 |
| 123 | 雏坛の影の子供 | 第四刻 | 黑泽家／雏坛之间 | 解除机关后出现 |
| 124 | 庭に立つ女 | 第四刻 | 黑泽家／坪庭阶段 | |
| 125 | 影に立つ者 | 第五刻 | 桐生家里 | 靠近双子地藏后出现 |
| 126 | 箱に隐れた女 | 第五刻 | 逢坂家／纳户 | 2周目出现 |
| 127 | 须堂美也子 | 第五刻 | 逢坂家／奥之间 | 须堂美也子(血濡れのメモ取得后出现) |
| 128 | おびえる女 | 第六刻 | 桐生家／高床座敷 | |
| 129 | 桢村真澄 | 第五刻 | 黑泽家／纳户 | “力つきた男”拍照后出现(桢村真澄) |
| 130 | 落下した女 | 第六刻 | 桐生家／时计广间 | 打倒摔死的女子之灵后，上楼向地面方向拍摄(2周目出现) |
| 131 | 逃げ迟れた男 | 第六刻 | 桐生家／阶段廊下 | |
| 132 | 角に立つ女 | 第六刻 | 桐生家／吹き拔け | |
| 133 | つぶされた男 | 第七刻 | 桐生家／地下深道 | |
| 134 | 写真の女 | 第七刻 | 桐生家／佛间 | |
| 135 | 双子の少年 | 第七刻 | 立花家／双子の部屋 | 立花睦月 |
| 136 | 藏の窗に向かう女 | 第八刻 | 逢坂家前 | 从去御园的路那里向藏拍照 |
| 137 | 身をなげる女 | 第八刻 | 桐生－立花通路 | |
| 138 | 桐生善达 | 第八刻 | 桐生家／あかずの间 | |
| 139 | 真壁清次郎 | 最终刻 | 黑泽家／绳之御堂 | 2周目出现 |
| 140 | 黑泽良宽 | 最终刻 | 黑泽家／佛间 | 2周目出现 |
| 141 | 黑泽纱重 | 最终刻 | 黑泽家／雏坛之间 | 黑泽纱重 |
| 142 | 楔になり损ねた者 | 最终刻 | 深道 | |
| 143 | 黑泽八重 | 最终刻 | 御园 | 鸟居附近(黑泽八重) |
| 144 | 闭じ入められた少女 | 最终刻 | 藏 | |
| 145 | オオツグナイ | 最终刻 | 黑泽家／大广间 | |
| 146 | 暗に落ちた人们 | 零之刻 | 虚 | |
| 147 | 探しつづける男 | 第八刻 | 桐生家／有窗子的纳户 | |
| 148 | 书きつづける女 | 第八刻 | 桐生家／障子之间 | |
| 149 | のりすぎた男 | 第八刻 | 嗫き桥 | |
| 150 | 描きつづける女 | 最终刻 | 皆神墓地 | |
| 151 | 真实を缚った男 | 第七刻 | 立花家／双子之部屋 | 2周目以后 |
| 152 | すべてを背负った男 | 第三刻 | 黑泽家／坪庭阶段 | 2周目以后 |

此外，还有25种怨灵需要达成“FATAL FRAME”射影才会被收录到名单中，掌握好时机进行战斗吧。

# 全MISSION一览

| MISSION 1 | |
| --- | --- |
| 出现灵 | 须藤美也子／桢村真澄 |
| 完成条件 | 拍摄2000点以上的照片 |
| SS级条件 | 10000点 |
| S级条件 | 8000点 |

| MISSION 2 | |
| --- | --- |
| 出现灵 | 首が折れた女 |
| 完成条件 | 45秒内将其消灭 |
| SS级条件 | 20秒内 |
| S级条件 | 25秒内 |

| MISSION 3 | |
| --- | --- |
| 出现灵 | 沉められた女 |
| 完成条件 | 拍摄1000点以上的照片 |
| SS级条件 | 8000点 |
| S级条件 | 5000点 |

| MISSION 4 | |
| --- | --- |
| 出现灵 | 颜を隐した宫司(3人) |
| 完成条件 | 总共获得5000点以上 |
| SS级条件 | 40000点 |
| S级条件 | 30000点 |

| MISSION 5 | |
| --- | --- |
| 出现灵 | 首が折れた女／箱に隐れた女 |
| 完成条件 | 拍摄2000点以上的照片 |
| SS级条件 | 10000点 |
| S级条件 | 8000点 |

| MISSION 6 | |
| --- | --- |
| 出现灵 | 鬼ごっこをする少年(3人)／鬼ごっこをする少女 |
| 完成条件 | 5分钟内将其全部消灭 |
| SS级条件 | 55秒 |
| S级条件 | 1分30秒 |

| MISSION 7 | |
| --- | --- |
| 出现灵 | 楔に杀された男／楔に杀された女／暗に囚われた男／竿を持った村人 |
| 完成条件 | 拍摄2000点以上的照片 |
| SS级条件 | 15000点 |
| S级条件 | 8000点 |

| MISSION 8 | |
| --- | --- |
| 出现灵 | 忌人(3人) |
| 完成条件 | 拍摄1000点以上的照片 |
| SS级条件 | 15000点 |
| S级条件 | 8000点 |

| MISSION 9 | |
| --- | --- |
| 出现灵 | 暗に囚われた男(4人) |
| 完成条件 | 2分钟内将其全部消灭 |
| SS级条件 | 40秒 |
| S级条件 | 45秒 |



### MISSION 10

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 暗に囚われた男／竿を持った村人／双子を探った村人／首が折れた女 |
| 完成条件 | 总共获得8000点以上 |
| SS级条件 | 39000点 |
| S级条件 | 33000点 |

### MISSION 11

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 箱に隠れた女 |
| 完成条件 | 7分钟内将其全部消灭 |
| SS级条件 | 3分45秒 |
| S级条件 | 4分钟 |

### MISSION 12

| | |
|---|---|
| 出现灵 | カラクリ人形师 |
| 完成条件 | 3分钟内将其消灭 |
| SS级条件 | 40秒 |
| S级条件 | 1分 |

### MISSION 13

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 走り抜ける子供 |
| 完成条件 | 为其拍照 |
| SS级条件 | 2500点 |
| S级条件 | 1500点 |

### MISSION 14

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 须藤美也子／桢村真澄 |
| 完成条件 | 拍摄1000点以上的照片 |
| SS级条件 | 10000点 |
| S级条件 | 8000点 |

### MISSION 15

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 立花千岁／桐生茜／桐生蓟 |
| 完成条件 | 总共获得5000点以上 |
| SS级条件 | 23000点 |
| S级条件 | 20000点 |

### MISSION 16

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 暗に囚われた男(3人) |
| 完成条件 | 拍摄1000点以上的照片 |
| SS级条件 | 3500点 |
| S级条件 | 3300点 |

### MISSION 17

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 楔に杀された男(2人)／楔に杀された女(2人) |
| 完成条件 | 总共获得8000点以上 |
| SS级条件 | 35000点 |
| S级条件 | 30000点 |

### MISSION 18

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 箱に隠れた女／首が折れた女／沉められた女／飞び降りた女 |
| 完成条件 | 4分钟内消灭全部灵 |
| SS级条件 | 1分10秒 |
| S级条件 | 1分45秒 |

### MISSION 19

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 暗に囚われた男(2人)／暗に囚われた女(2人) |
| 完成条件 | 拍摄3000点以上的照片 |
| SS级条件 | 12000点 |
| S级条件 | 8000点 |

### MISSION 20

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 首が折れた女(3人) |
| 完成条件 | 拍摄2000点以上的照片 |
| SS级条件 | 10000点 |
| S级条件 | 8000点 |

### MISSION 21

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 鬼ごっこをする少年(3人)／鬼ごっこをする少女 |
| 完成条件 | 4分钟内将其全部消灭 |
| SS级条件 | 25秒 |
| S级条件 | 1分20秒 |

### MISSION 22

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 宫司／忌人(3人) |
| 完成条件 | 4分钟内将萤带至终点 |
| SS级条件 | 55秒 |
| S级条件 | 1分20秒 |

### MISSION 23

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 楔に杀された男(8人)／楔に杀された女(8人) |
| 完成条件 | 总共获得4000点以上 |
| SS级条件 | 10000点 |
| S级条件 | 8000点 |

### MISSION 24

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 黑泽家当主／颜を隠した宫司(2人) |
| 完成条件 | 5分钟内将其消灭 |
| SS级条件 | 2分钟 |
| S级条件 | 2分30秒 |

### MISSION 25

| | |
|---|---|
| 出现灵 | 黑泽纱重／楔 |
| 完成条件 | 8分钟内消灭黑泽纱重 |
| SS级条件 | 3分30秒 |
| S级条件 | 5分钟 |



## 难点解析

### MISSION 13

这个任务达成很容易，但想要得到SS级评价就要多几次尝试了。一开始马上向前跑，然后举起射影机对准小孩会跑过的地方，将焦点拉到最近。由于等小孩出现时再按快门的话它一般就会跑到取景窗边缘。因此掌握提前量是最重要的。

### MISSION 16

粗看起来条件极为简单，但真正进入到这个任务中就知道达成它的困难了。1.敌人有三个，且分布在不同位置，而胶卷却只有一张；2.零的体力非常低，一被攻击必死。要想达成这个任务，就要从左至右(反向也可)依次将三只灵引至一条直线上，让它们能够同时出现在取景窗内，然后抓准时机按快门即可。不必担心一张一四式胶卷无法对它们造成太大伤害，因为只要达成“ZERO SHOT”的话，零对它们也是一击必杀的。

### MISSION 21

全部任务中最难达成SS级的一个，那四个小家伙在这里的表现完全可以用“恐怖”二字来形容。一开始先呼出菜单将胶卷换为零式，然后拼着会被捉的危险迅速举起射影机随意向一个扑来的小孩拍照，如果运气好拍到的话剩下的就好办一些了。不断奔跑避开攻击，抓住他们攻击失败的空档立即回身拍照，不要怕被抓住，因为那几乎是不可避免的，而“避”运用得好的话其实在这里受到伤害的几率也是比较低的。

### MISSION 22

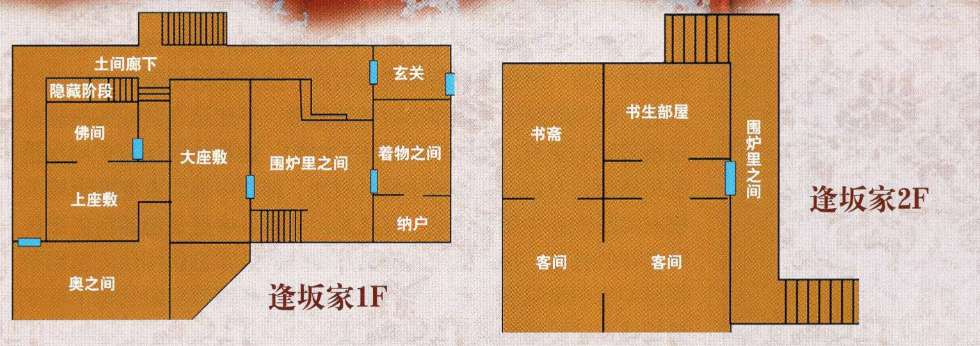
虽然条件看起来很困难，其实这是最容易达成的任务之一，你只要一直跑到尽头，然后等姐姐过来就是了，真正需要对付的，只有二楼的一只忌人而已。

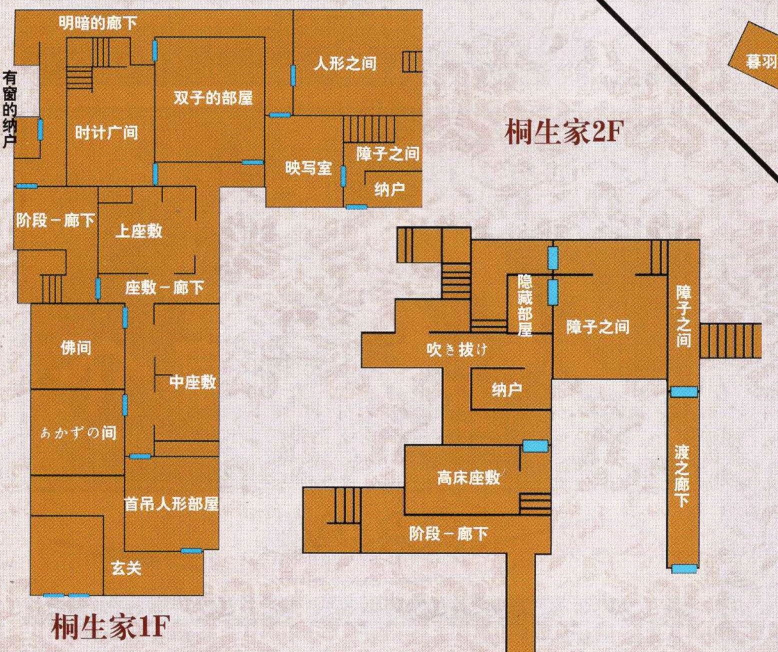
### MISSION 24

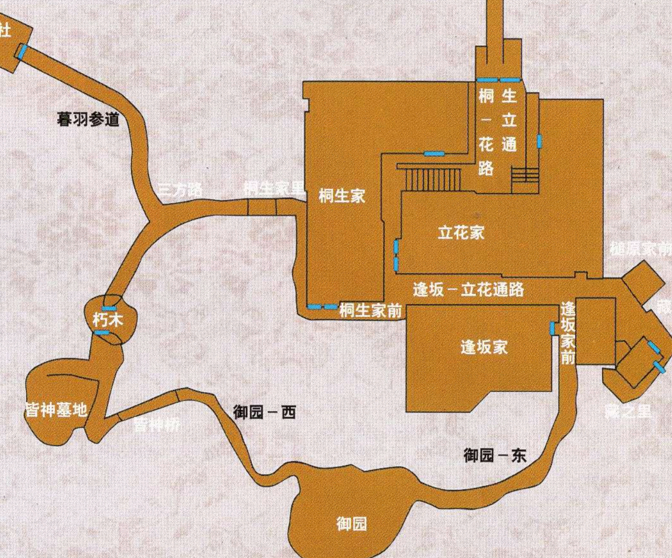
开始时不要吝惜胶卷，一有时机就拍照以积蓄灵力，当主扑过来攻击的一瞬间便是“FATAL FRAME”的惟一时机，推荐先用“零”或“灭”作为连拍的第一击。另外要善于利用他放出的两个宫司来积蓄灵力，还有它放出飞行灵的一瞬间也是攻击的绝好机会。只要掌握好他攻击的规律的话，S级评价也非难事(当然想要达到SS级就要下一番苦功了)。

### MISSION 25

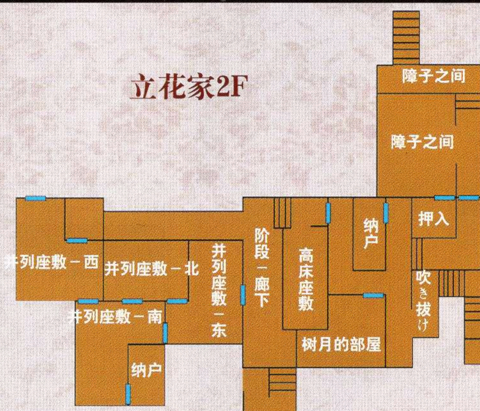
就如同在游戏中与楔第一次相遇一样，它在这次任务中也是无敌的，所以只要逃就是了，不过对其拍照两次后会有效降低它的速度。纱重会先狂笑两次，然后向零展开攻击，只要避开她的攻击三次，那她就会站住不动一段时间，而“FATAL FRAME”的时机也会在此刻出现。

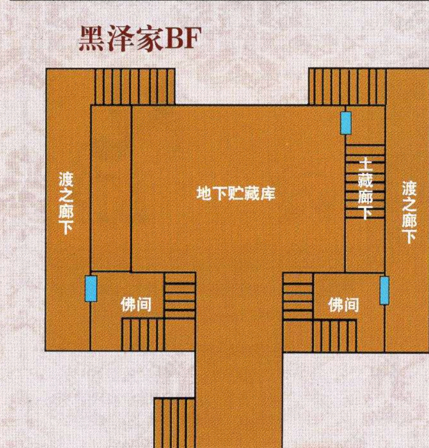

土间廊下
隐藏阶段
玄关
佛间
大座敷
围炉里之间
着物之间
上座敷
纳户
奥之间
逢坂家1F
书斋
书生部屋
围炉里之间
客间
客间
逢坂家2F

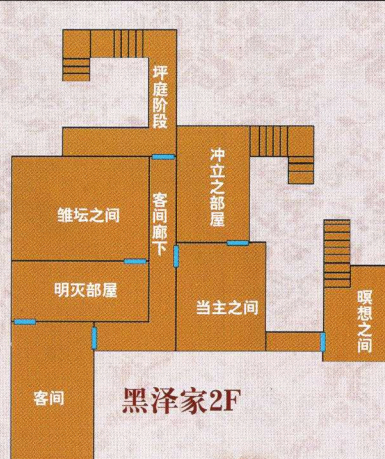

明暗的廊下
人形之间
有窗的纳户
双子的部屋
时计广间
映写室
障子之间
纳户
桐生家2F
阶段－廊下
上座敷
座敷－廊下
隐藏部屋
障子之间
障子之间
吹き拔け
佛间
中座敷
纳户
あかずの间
高床座敷
渡之廊下
首吊人形部屋
阶段－廊下
玄关
桐生家1F

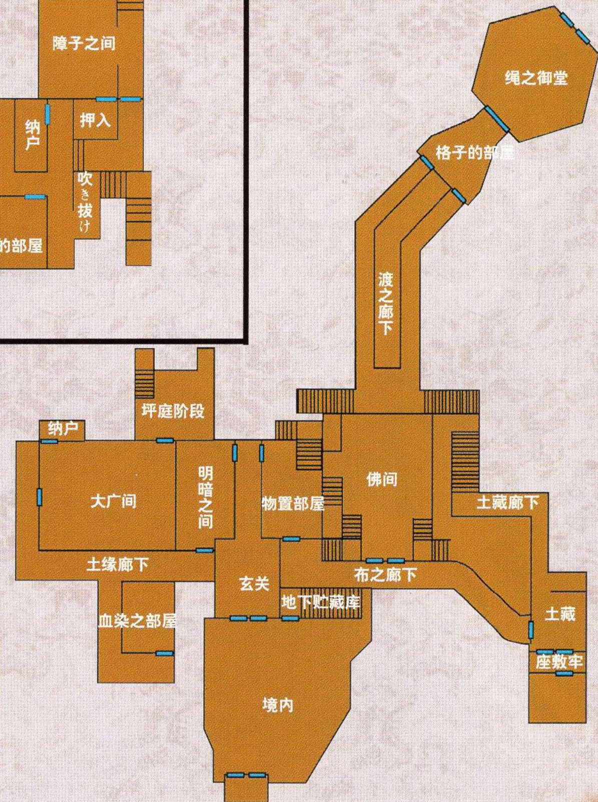

黑泽家
唳之桥
皆神村
暮羽神社
暮羽参道
桐生－立花通路
三方路
桐生家里
桐生家
立花家
槙原家前
藏
逢坂－立花通路
朽木
桐生家前
逢坂家前
逢坂家
皆神墓地
皆神桥
御园－西
藏之里
御园－东
御园


障子之间
纳户
大纳户
立花家1F
映写室
双子之部屋
座敷部屋
中座敷
上座敷
座敷－廊下
明暗之廊下
时计广间
玄关
阶段－廊下
有窗的纳户


障子之间
立花家2F
障子之间
押入
纳户
井列座敷－西
井列座敷－北
井列座敷－东
阶段－廊下
高床座敷
吹き拔け
井列座敷－南
树月的部屋
纳户


黑泽家BF
渡之廊下
地下贮藏库
土藏廊下
渡之廊下
佛间
佛间


坪庭阶段
冲立之部屋
雏坛之间
客间廊下
明灭部屋
当主之间
瞑想之间
客间
黑泽家2F


黑泽家1F
绳之御堂
格子的部屋
渡之廊下
纳户
坪庭阶段
大广间
明暗之间
物置部屋
佛间
土藏廊下
土缘廊下
玄关
布之廊下
血染之部屋
地下贮藏库
土藏
座敷牢
境内

有这样一款游戏，它有一种能够在游戏时触动你内心最深处的独特气质，而且多次获得文化大奖，结果最后却落得个惨淡的销量，间接导致天才制作小组被迫解散，不知这是游戏界的悲哀还是玩家的悲哀。这款游戏就是《大神》，独特的操作方式与水墨画风格都让它在众多游戏中格外突出，游戏中最为重要的画笔系统在实际操作中颇为流畅，将其运用到战斗中更是能够衍生出各种各样的打法。将大部分人都耳熟能详的日本古代神话汇总到剧情当中也非常难能可贵，而其中穿插的许多搞笑桥段让每个玩家都能够在轻松的气氛下将游戏打穿。

| 大神 | | Capcom | ACT |
|---|---|---|---|
| PS2 | 大神 | | 日版 |
| | 2006 年 4 月 20 日 | 1 人 | 6800 日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |



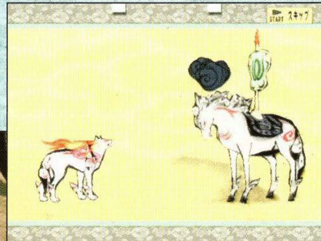

## 基本操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | 光标移动 |
| 左摇杆 | 角色／光标移动 |
| 右摇杆 | 移动视角 |
| □ | 冲撞／表武器攻击／作画 |
| × | 角色跳跃／取消 |
| ○ | 吠／确定 |
| △ | 特殊动作／里武器攻击／作画 |

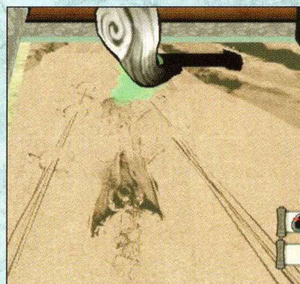
| 按键 | 功能 |
|---|---|
| L1 | 第一人称视角 |
| L2 | 调出地图 |
| R1 | 使用画笔 |
| R2 | 回避（需习得） |
| R3 | 视角回中 |
| Select | 进入系统 |
| Start | 进入游戏菜单 |

## 画笔系统

发动笔神后可通过画出各种图案来使用已获得的笔神能力解开谜题。画的时候同时按下×键可以加快运笔的速度，方块键画出的痕迹是一样的粗细，三角键可以通过按键的力度来调节用笔的粗细，个别笔神用笔的粗细可以影响效果的强弱以及消耗的墨槽数。使用画笔能力时留意画面中各种颜色的神烟，这代表有效部位，在需要点对点的连接时有很大的帮助。后期完成一些分支事件可以习得笔神的一些奥义，比如濡神的传送，风神的龙卷等。

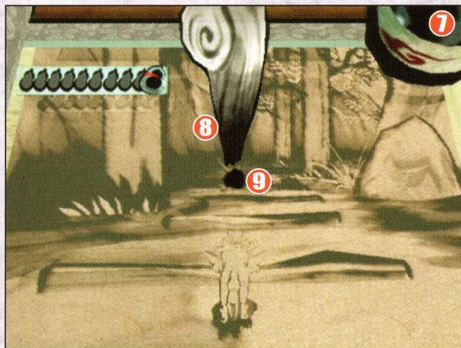


▲想要使用笔神的能力，首先要在游戏中获得相应笔神才可以。




◀ 虽说游戏中对玩家画出的图形判定很宽松，但是在后期的一些分支任务，比如流行图案还是需要使用△键来区分画笔的粗细。





## 画面说明

**1 太阳器**

也就是大神的体力值，最后一格显示为耐力，大神受到攻击时太阳器会减少，使用“神玉”与“神骨顶”可以回复。使用幸玉可以强化。

**2 墨值**

决定能连续使用笔神的次数，没有墨时大神将变回普通狼的形态，并暂时失去所有能力，一定时间后墨就会回复。使用幸玉可以强化。

**3 操作提示**

在行动的过程，可以与周围的环境产生互动时，画面的左下角会出现提示，按下相应的键即可作出动作。

**4 金钱**

打败妖怪或破坏物品可以获得，显示为大神现在所持有的金钱数，金钱最大上限可以通过幸玉来提升。

**5 异袋**

表示为大神的满腹度，只要异袋不为空，即使体力为0　也不会GAMEOVER。吃各种水果装满异袋可增加一次复活机会。使用幸玉可以强化。

**6 幸玉**

完成各种分支事件或喂给动物吃食饵可以获得，相当于RPG中的经验值，不过战斗并不能获得，用于升级大神的各种神力。

**7 墨量**

使用画笔时画面右上方会显示出墨量，将墨用完之后就会自动返回到通常画面或战斗画面。

**8 笔**

按R1键之后使用□或○键就可以开始作画，左摇杆则控制笔的移动，根据按下□或○的力度，所画出的墨迹会有粗细之分。笔画的粗细会影响到个别笔神能力的威力。

**9 神烟**

发动笔神能力后，画面中的水、火、冰以及一些可以对其使用笔神能力的地方会发出淡色的烟雾提示。

**10 神格**

守护大神的不可思议的力量，战斗时的评价越高神格越高。神格分为绿色、黄色和红色三种状态，可以使敌人的攻击无效化。在通常画面时如果落入水中神格就会消失。

**11 敌人的体力**

显示为大神正在攻击的敌人体力的剩余量。

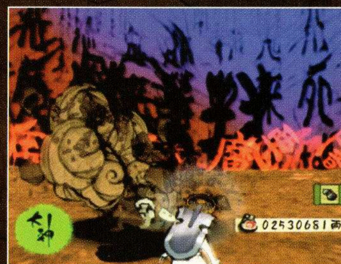
## 战斗系统

游戏的遇敌形式类似踩地雷，在地图画面接触到画面中的百鬼绘卷就能够直接进入战斗。战斗在一个封闭区域内进行，战斗中可以使用笔神能力。连续攻击敌人而且不受到伤害会上升大神的神格，神格可以抵挡敌人攻击，但如果在战斗中逃跑或非战斗时大神多次落入水中后神格会下降为罚天，敌人的攻击会造成较大的伤害。

战斗后的评价分为讨伐时间，痛手（受伤）和祝仪（综合），评价越高获得的金钱就越多。

游戏中的武器主要分为镜、勾玉和剑这三种神器。镜的性能平均，可以装备为主打武器，勾玉的速度快范围广但攻击力略显不足，剑的攻击力优秀还可以蓄力，速度比较慢。

大神可以同时装备一个表武器和一个里武器，即使是同一种武器装备在表里也有着不同的性能。有些神器附加有画点的能力，战斗中在敌人身上点上墨可以对它造成伤害，点的越多消耗的墨槽越多。



▲其实本作中要想达到神评价十分容易，因为评价战斗的标准只有战斗时间与受到的伤害。

**神器一**





### 镜·表装备

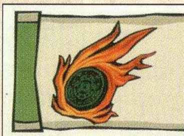
镜设定为表装备时连打□键可以使用出三连击，习得“镜业 四※光”和“镜业 五※光”后就可以使用4连击和5连击。镜的威力和攻击范围比较标准，空中从上至下的攻击判定广、连击数高，可以多多利用。镜的各方面性能均衡，是比较容易上手的神器。无论在对付空中与地面的敌人时都具有明显的优势，可以说是游戏中的最佳武器，老鸟新手都能够轻松掌握。

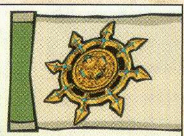
### 镜·里装备

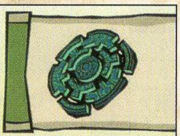
将镜设定为里装备时，可以对敌人的攻击进行防御，发动“百舌落し”更是可以反击敌人的近距离攻击（对BOSS妖怪与大型妖怪无效）。当受到敌人攻击的一瞬间防御还可以发动即时防御，成功后不仅能够获得一颗妖怪牙的奖励，还能够回复一定量的太阳器。习得“镜业 镜鸣”后，镜装备到表里的攻击力为1.5倍，防御时必会发生即时防御。镜是游戏早期的主力武器，应该优先习得它的技能。

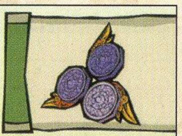
### 镜的5种强化

冲津镜与边津镜可以在行商人处购入，其中冲津镜在游戏序盘的クサナギ村就可以购入，性能较高，建议使用黄金砥粉优先强化。











## 神器二





### 勾玉·表装备

攻击距离长、自动锁定功能、□键连打可以出多段高连击的攻击、勾玉攻击赤天邪鬼防御不能等这些都是勾玉的优点。但是，攻击途中容易遭到敌人的反击、攻击威力过低、攻击间距较大也都是它的弱点。在对BOSS战时比普通战斗实用一些。

### 勾玉·里装备

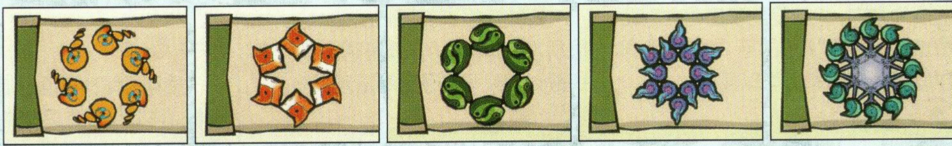
勾玉变为里装备时，攻击方式为远距离的射击攻击。虽然单发的攻击



力很低，但是却可以躲在远处安全地地攻击，在对付空中的敌人时比较有效。连射一段时间后会进入短暂装弹状态，习得"神业 魂继"后可以缩短再装弹的时间。

### 勾玉的5种强化

勾玉的攻击范围广，单发攻击力低，想拿它作为主力武器就必须积极地使用黄金砥粉对其强化。



### 剑·表装备

地面的普通2连击、空中垂直下降的斩击、按住□键蓄力后的攻击都能够给予敌人致命的伤害，高威力的单发攻击是剑的优势之一。战斗中还可以使用笔点击敌人发动"画点"攻击，配合七支剑和八握剑效果更佳。剑的最大缺点就是攻击频率较低。



### 剑·里装备

剑变为里装备时，可以向敌人发动高威力的突击，同表装备时一样可以按住△键蓄力增加威力。突击的攻击距离长、追踪效果优秀、即使是对空中的敌人也能造成判定。"神业 剑舞"可以缩短一半蓄力（表里）时间。

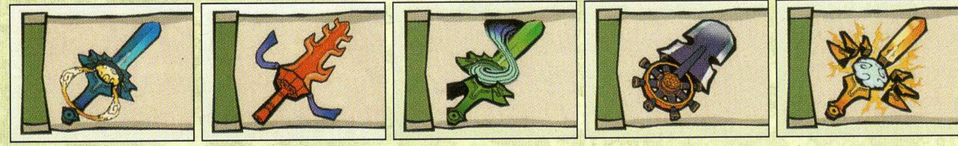
## 神器三





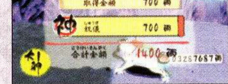
### 剑的5种强化

剑是挑战BOSS与罗城门百鬼夜行等强力敌人必备的武器，如果手头富裕的话要尽量将手中的剑强化完毕。



## 战斗后的奖励

将敌人击倒并取得战斗的胜利后，系统会对玩家在战斗中的讨伐时间、痛手、取得金额、祝仪四个项目进行评定。其中讨伐时间与痛手会有神、松、竹、梅、凡5个阶段的评价，它们合计后的评价将决定祝仪的评价与最后获得的金钱数。



祝仪是讨伐时间与痛手的合计点数。合计的点数越高，祝仪取得的金额也就越高。各个合计点数影响最后金额的倍率表格如下：

| 评价项目 | 神 | 松 | 竹 | 梅 | 凡 |
|---|---|---|---|---|---|
| 痛手 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 讨伐时间 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 综合评价 | 8 | 6～7 | 4～5 | 2～3 | 不满2 |
| 金钱倍率 | ×2 | ×1.7 | ×1.5 | ×1.2 | 1 |

## 妖怪牙

到达高宫平后可以用妖怪牙与牙商人交换物品，其中的神饰比较有用，一定要拿到。妖怪牙的获得主要有两种途径。一个是战斗，死后的妖怪漂在空中的一刹那一闪可以打出，或使用无礼特技打出和格挡，再有就是高连击也有一定的几率打出妖怪牙。另一种就是在LOADING画面时连续按键得到。另外，在习得了"神业 无礼"与"神业 无礼讲"后，在战斗中按○键击（尿……）中敌人即可获得一个妖怪牙，但是同一个妖怪不能重复获得。



▲"无礼"能够同时攻击多个敌人，只是稍微不雅了点……

## 妖怪牙交换列表

### アガタの森：キバメのお宝

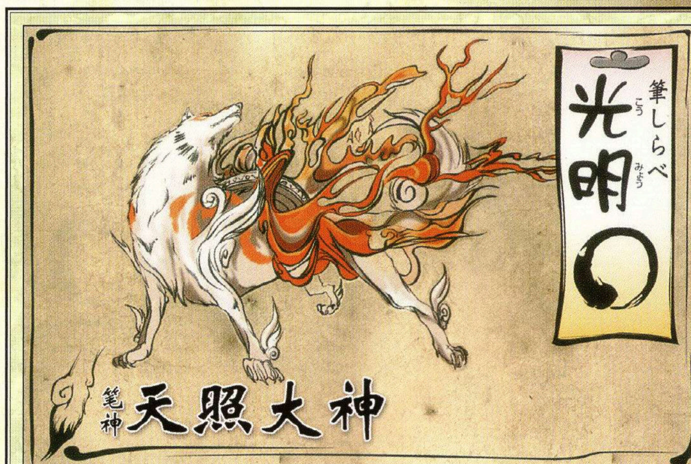
| 交换道具 | 需要数量 | 交换道具 | 需要数量 |
|---|---|---|---|
| 旅のお守り | 3 | 神饰 魔除けの铃 | 20 |
| 神神の守り | 8 | 神饰 ご神木枕 | 30 |
| 黄金の桃 | 15 | 神饰 金の招き猫 | 50 |

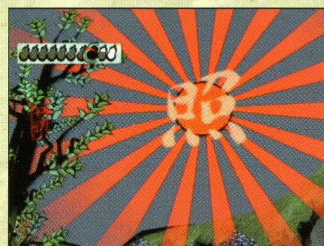
### 西安京贵族街：宝帝のお宝

| 交换道具 | 需要数量 | 交换道具 | 需要数量 |
|---|---|---|---|
| 妖器 雾禁ビョウタン | 80 | 神饰 魔除けの铃 | 20 |
| 神饰 水捌けの石简 | 100 | 神饰 ご神木枕 | 30 |
| 旅のお守り | 3 | 神饰 金の招き猫 | 50 |
| 神神の守り | 8 | 神饰 スリの手袋 | 70 |
| 黄金の桃 | 15 | 神饰 早墨ビョウタン | 100 |

### 箱船ヤマト：マルコのお宝

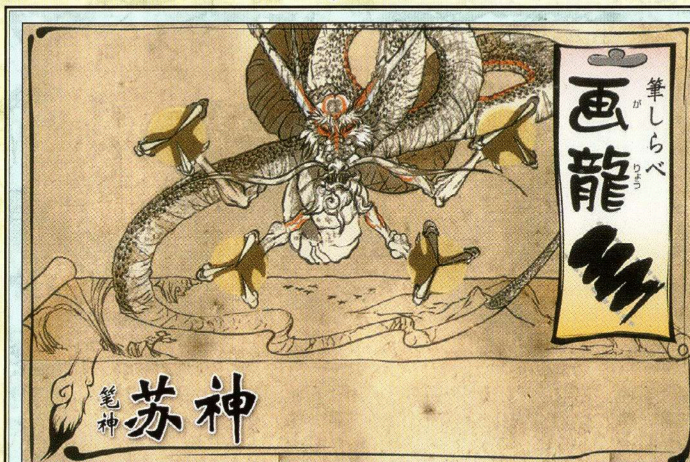
| 交换道具 | 需要数量 | 交换道具 | 需要数量 |
|---|---|---|---|
| 神饰 水捌けの石简 | 100 | 神饰 魔除けの铃 | 20 |
| 旅のお守り | 3 | 神饰 ご神木枕 | 30 |
| 神神の守り | 8 | 神饰 金の招き猫 | 50 |
| 黄金の桃 | 15 | 神饰 早墨ビョウタン | 100 |



主人公大神最初持有的能力，能够在空中召唤出太阳带来“光明”，主要的作用就是将夜晚变成白天。在一些限定白天才能发生的事件时，可以使用光明的能力将时间调整到白天。此能力在战斗时基本起不到什么作用，不过最终战时却是必须要用到的能力。

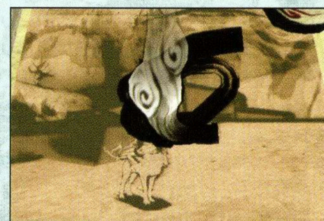
使用画笔的能力会消耗一定量的“墨ヒョウタン”，在战斗中当墨用完后大神就会变成普通的狼形态，在此状态下大神不能使用任何笔神、神器等攻击。消耗掉的墨在一定时间后会慢慢回复（获得“产墨”也可以回复），等待墨回复到一定量时大神就会变回原来的形态。普通狼形态的大神只能够做出最普通的攻击，不过攻击力实在是可怜。

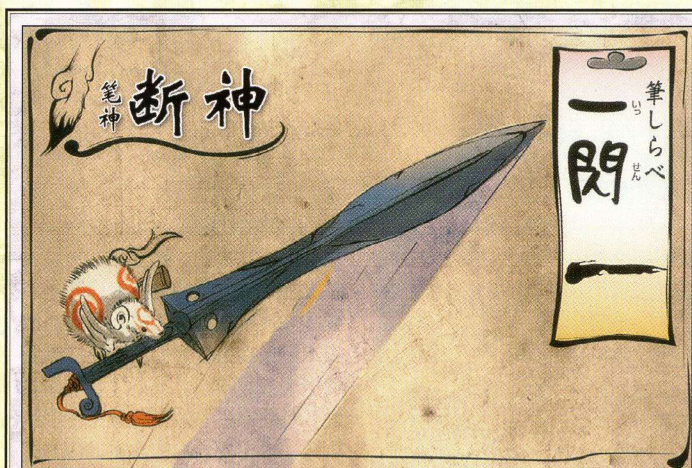



大神最初习得的一个笔神的能力，它的形态为龙，作用是将已经损坏或消失的东西回复原状。此能力大多是在修复坏桥、钓鱼时画出鱼线等时起到辅助的作用，在流程遇到不知道该怎么办的时候，使用下“画龙”的能力试试吧。同“光明”相同，除了最终战之外，并不能够在战斗中使用。

在修复大面积损坏的物品时，可以用△键来代替□键涂墨。因为使用△键可以一口气对更大的面积涂墨，可以节省不少不必要的时间。

使用画龙时，涂墨相同面积时消耗的墨是一样多的，所以玩家也不必担心△键会消耗更多的墨。在钓鱼时使用画龙的能力也可以通过鱼影身上的神烟和钓竿上的神烟来确定链接的线路。






在イザナギ祠通过苏神的力量醒觉的笔神，使用一把比自身大数倍的太刀。一闪无论对拦路的障碍还是战斗中的妖怪都有着卓越的战斗力。一闪除了可以展开岩石与木头之外，在战斗中还能够发挥出绝大的效果，使用一闪给予敌人最后一击还可以获得妖怪牙的奖励。






一闪在达成特殊的分支事件后可以进化成二式和三式等更高的形态，威力也有所加强。一闪 二式的攻击力提升1.5倍，能够切开铁矿石；一闪三式的攻击力是2倍，能够将任何岩石切开。




花火职人タマヤ的杰作中出现的猪一样的笔神，它的能力是放出带有导火线的爆弹花火（导火线的长短决定爆炸的快慢），可以将游戏初期切割不开的岩石炸碎。通常情况下炸碎岩石后能够获得隐藏的宝箱等物品。辉玉的能力在战斗中也能够得到很好的发挥，在敌人身后放置一个爆弹可以对其的弱点进行攻击。



使用画笔画出爆弹的大小也会影响到爆弹出现的位置，画出小的爆弹它的位置就会离大神远一些，而大爆弹则相反。如果位置不理想可以使用一闪将爆弹立刻引爆。辉玉在达成特殊事件之后也可以进化为二式和三式，最多能够同时放出三个爆弹。





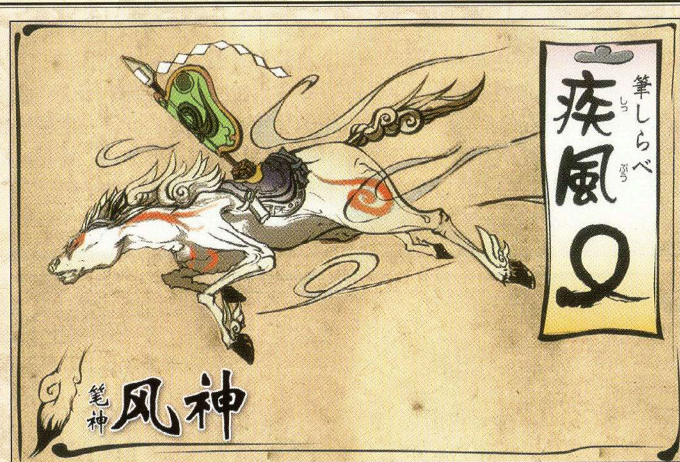

在水面画出水莲，大神可以踩在水莲上配合疾风的能力能够实现在水面移动，第一次从神州平原移动到アガタの森必须使用到的能力。樱花三的能力是召唤出藤条钩住画面中冒出神烟的位置。



这个笔神由三个花神组成，它们的能力可以影响到任何植物。樱花一的能力主要是使枯萎的植物重生，或在战斗中对个别露出弱点的妖怪一击必杀。樱花二的能力则是

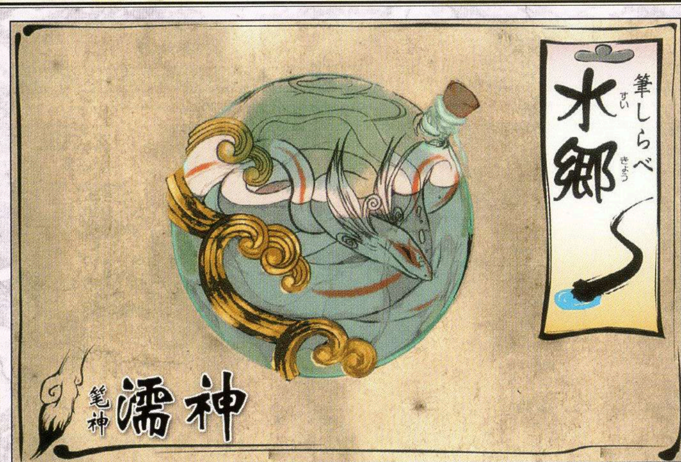



在アガタの森苏醒的弓神的能力是操控月光的能力将白天变成黑夜。在空中画出一个圆的右半边就能够将月亮召唤出来，同光明的能力一样，月光也不能在战斗中使用。画半圆时要注意起点和终点一定要大于12点和6点的位置。月光还有一个作用就是控制涨潮和落潮，在接到讨伐任务时也可以快速切换成夜间状态。




风神宫中获得的笔神能力，能够自由控制风的方向。从左至右画出风的图案就能够使风向右侧刮起，反之则从左刮起，画出的图形越大刮出的风力也就越大。疾风和水乡都能够将宝箱与敌人身上的火焰熄灭，但是疾风更为便利的是不需要周围有水场存在。获得了龙卷能力后在画面中画一个"三"字形的图案则可召唤出龙卷对敌人发动威力超高的攻击，此招消耗的墨同样惊人。








操作生命之源的笔神，拥有能够操纵液体的水乡能力。可以在有水源的地方把水引到旁边的火焰上将其浇灭，在战斗中也能够将身上包围着火焰的妖怪的火焰熄灭。个别拥有"水の力场"的场所使用画笔可以升起水柱将大神传送到更高的地方。

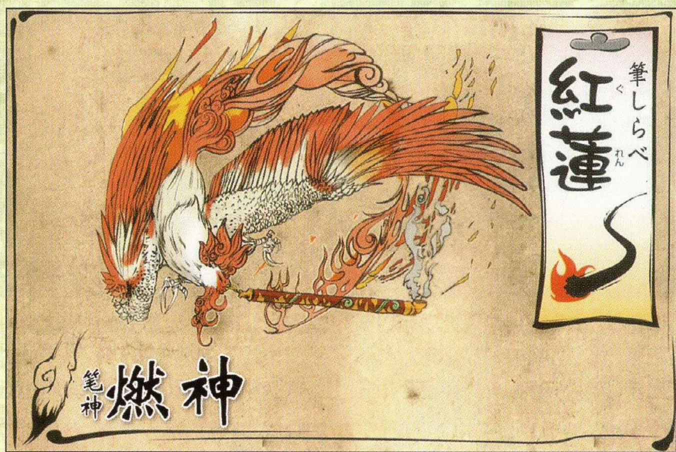
完成龙宫的分支事件后就可以习得水飞的能力，此能力能够使大神在各地的人鱼泉之间移动，大大减少了路途奔波之苦。获得惠雨能力后，在画面中描绘出两道竖线即可发动，它的效果是使敌人在一定时间内行动不能，需要注意的是下雨的时间长短与消耗的墨有关系，分为3、6、9个三个阶段，不要浪费过多的墨。



## 通关特典

一周目后会在标题画面追加来自一寸的赠物这个选项，其中包括大神传承绘卷、大神雅乐、映像玉手箱等条目，里边原画设定十分的精美。通关后还会根据你的死亡次数、杀敌数、获得金钱数、获得的幸的多少、妖怪牙的获得数量这五个方面来给你评价，每一项最高的评价是神。游戏二周目继承除了笔神能力和第五种神器外的所有内容，在道具栏里可选择换装，换装后连叫声都会变哦（根据通关评价获得）。






在十六夜の祠掌管火焰的燃神，可以将火焰沿着笔迹导出。在有火种的情况下能够使用它将敌人身上的冰块溶解，或将熄灭的灯重新点燃。将火引到辉玉造出的爆弹上也可以迅速将其引爆，后期大神可以得到带有火种的神器，将其装备上之后就能够随时使用红莲的能力了。

虽然红莲的攻击力高，但是发动时却需要火种，所以在战斗中使用红莲的机会并不是很多。拥有着最高破坏力的爆炎不需要火种，建议配合无限墨来使用。



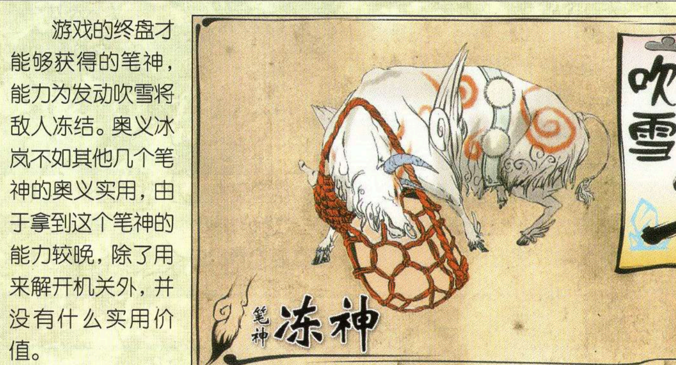

猫鸣の塔中获得的能力，壁足只有在有猫石像的地方才能够发动，可以到达更高的场所发现隐藏的宝箱或道具。在战斗中不能使用壁足的能力。




封印在两岛原北的鬼岛中的笔神，能够从空中生成闪电(同红莲类似，也需要电源才能使用迅雷的能力)，一些有避雷针的宝箱必须使用迅雷才能够打开。超大级别的雷光消耗的墨量比较多，建议在游戏后期把“墨ヒョウタン”强化上去，这样才能够为雷光、爆炎等耗墨大户提供足够的墨量。




西安京贵族街中隐藏着的幽神拥有使时间流逝速度减慢的能力，在战斗中相当实用的一个技能。战斗中发动雾隐能够减慢敌人行动的速度，而大神则保持自身的速度不变，在通过一些快速移动的机关时也能发挥作用。西安京用妖怪牙从宝帝那里交换到“妖器 雾禁ビョウタン”就能够习得飞雾的能力，在各地画有“×”的记录点处发动飞雾即可实现瞬间移动。




游戏的终盘才能够获得的笔神，能力为发动吹雪将敌人冻结。奥义冰岚不如其他几个笔神的奥义实用，由于拿到这个笔神的能力较晚，除了用来解开机关外，并没有什么实用价值。

## 总成绩评价基准

| 内容 | 神 | 松 | 竹 | 梅 | 凡 |
|---|---|---|---|---|---|
| 死亡回数 | 5回以下 | 5～10回 | 10～15回 | 15～20回 | 20回以上 |
| 总妖怪讨伐数 | 550以上 | 440～550 | 330～440 | 220～330 | 220以下 |
| 总取得金额 | 440万以上 | 330万～400万 | 260万～330万 | 200万～260万 | 200万以下 |
| 总取得妖怪牙数 | 300个以上 | 240个～300个 | 180个～240个 | 120个～180个 | 120个以下 |
| 总取得幸玉数 | 4500以上 | 3600～4500 | 2700～3600 | 1800～2700 | 1800以下 |













| 特典内容 | 条件 |
|---|---|
| 开启“一寸の赠り物” | 通关 |
| 换装 1 | 通关 |
| 换装 2 | 通关 |
| 换转 3 | 通关 |
| No.100 はぐれ珠 | 通关 |
| 换装 4 | 死亡回数神评价 |
| 换装 5 | 妖怪讨伐数神评价 |
| 换装 6 | 总取得金额神评价 |
| 换装 7 | 总取得妖怪牙数神评价 |
| 换装 8 | 总取得幸玉数神评价 |
| 换装 9 | 总取得幸玉数神评价 |
| 换装 10 | 总取得幸玉数神评价 |
| 追加新动画 | 总取得幸玉数神评价 |
| 唯我独尊の数珠 | 集齐 100 颗はぐれ珠 |

第二部分

# 流程攻略

## ① 神木村

进入发光的洞口，在一寸法师的指导下熟悉下操作。由墙壁通过借力跳来到山顶。在星川右侧山坡上调查天空，使用画笔补全最左边的星星，习得“苏神”画龙能力。

在星川处画出天河。游过天河后在岸边宝箱得到“异袋”，到达山顶洞内的




石像前。使用画笔复原断剑，再补全星座，习得“断神”一闪能力。返回神木村用一闪闪掉树上的仙桃神木村复苏。

来到村子发现村民都被诅咒成石像了，与他们对话就有提示去村子中间的山顶，对着天空画一个圆圈后，习得光明能力。战斗后与长老对话，进村子在另一个出口发现行商人被一块巨石拦住去路，跟着提示来到大剑士的家中，下到地下室把大剑士弄醒，之后驮着他到巨石前面。去河边用画笔恢复破坏的水车后得到绝景神酒，带着酒再次找到大剑士（白天限定）。这家伙一见酒又来了精神，在他砍中目标的瞬间使用一闪能力帮助他破坏巨石。

## ② 花咲谷

出村子穿过神州平原来到花咲谷。妖树的打法是等到它投出石块后使用一闪把石块击回，再用一闪斩断树干。到山顶打败新出现的妖怪后发现大剑士，在壁画前使用画笔，把壁画的右上方补画出太阳就会被打开。

继续前进到达神木泷樱。进入左边的洞口，修炼出新奥义后把球推到祭坛前的水池上，瀑布上方画出太阳，习得笔神“花神”樱花一能力。对着

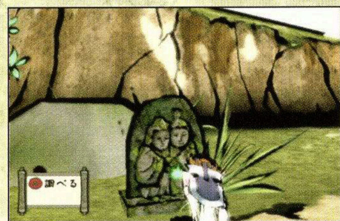


枯木使用樱花能力，花咲谷诅咒解除。

之前的妖树可以在击昏它后使用樱花之力净化它。

## ③ 神州平原

返回神州平原使用樱花之力恢复那株塞芽。夜晚来到最东部的屋子可



以获得笔神“爆神”辉玉能力。西边的道场可以花钱学得技能。东南方的神社内可以接到讨伐任务。

回到神木村，与桥边的虚无僧对话，复活村内的15株枯木后上山找长老，事件过后习得樱花二能力。

到神州平原的最南方使用刚获得的樱花二的能力通过水道，到尽头使用辉玉炸开墙壁来到アガタの森。

## ④ アガタの森

沿着河边的窄道来到塞芽前，使用樱花之力复原アガタの森，出来后碰到阴阳师牛若发生BOSS战。

和水塘中央的コカリ对话后，撞到正在哭泣的他后可以开始钓鱼。

### BOSS 阴阳师牛若

他的攻击方式分为远距离飞剑和近身的连续砍杀。建议把刚得到的足玉装备为主武器，镜为副武器。BOSS远距离攻击很容易躲避，看准空档还击既可，当他近身使用连续斩时用副武器格挡住后他会出现很大的硬直，这时连续狂攻即可



解决牛若。

钓鱼：首先要用画笔把鱼和钓竿连起来，鱼上钩后逆着它游得方向动左摇杆，待出现按键提示时按下相应的键后，在鱼跳出水面的时候使用一闪就能成功的把鱼钓上来了。钓上大シャケ从它嘴里找到了遗迹的钥匙。

## ⑤ シタ卷遗迹



进入遗迹开始寻找梅太郎。从右边进发到深处会遇到鬼灯，要用一闪把它发出的石块打回去，使用樱花笔神使它露出弱点。打败鬼灯后把圆球推入前方的机关处打开石门。

在有树桩的房间的天空画出太阳使上面蘑菇长大。遇到有鬼眼的门从旁边跳到底层与答选坊对话，撞击它后它会漏出弱点，这时用画笔点击弱点既可将它破坏。叼着中央平台上出现的破魔矢打开鬼眼门。将深处流出毒水的坛子破坏，返回最初的地点。

进入新出现的房间，净化三处被诅咒的地面，获得新的花神，至此花神三连星集合完毕。通过新的能力可以把大神与桃花相连来到达新的地点。来到最顶部将四个倒着的花瓣分别与四个钩子相连，吊起顶盖，跳入前进不久后将迎来BOSS战。

### BOSS 女郎蜘蛛

平常状态下普通攻击是对它不起作用的。要用笔神把它尾部的钩子与周围的花瓣连起来，连两个就可以使它露出弱点，这时要迅速前去猛攻，看到即将关闭要立刻跳下来。如此循环就可以将它击败了。



## ⑥ 高宫平

回到アガタの森把梅太郎交给コカリ。到最南边的断桥处发生事件，接下来要在两分钟之内把木头的上六个钩子和岸边的花瓣连起来（注意神烟的提示）。

由新架的桥来到高宫平。炸碎前方洞口的岩石进洞遇到牛若，第二次交手，他只是HP多了点，按照第一次的打法既可轻松获胜。到达山顶修复断桥后，把塞芽复苏。

## ⑦ クサナギ村

从高宫平的最南部来到クサナギ村，大神的墨槽会不断减少暂时失去所有能力。去中部找到フセ姬，与青



天邪鬼战斗后恢复神力。

在里见的印笼帮助下寻找八犬士，手动调出菜单喂它们吃肉：1.信狗，村口水井附近净化；2.孝狗，从花瓣上去的洞中；3.礼狗，用辉玉炸开的山洞里；4.智狗，竹取翁身后的竹子里。返回フセ姬门口与悌狗发生战斗。

现在要出村在地图上标记的地方找到剩下的三只八犬士。

**八犬士义狗：**到切舌公公和婆婆的屋子上方破坏屋顶的木板，等到夜间把婆婆拖到射入的月光下，与附身到公公婆婆身上的鸟天狗发生战斗。带着麻雀小姐到笹部乡，在笹部乡本部内一层右边的温泉玩一个挖地的小游戏开放温泉，之后得到笔神“濡神”。把水引到的竹筒内打开旁边的门，到达山顶斩开发亮的竹节打败义




狗义玉入手。返回温泉处竹取翁会给大神一枚人鱼的古钱，可以用它在各地的泉水处进行传送，行商人处以后也会出售。

**八犬士仁狗：**アガタの森与コカリ对话得知梅太郎又不见了，上山在圣泉边把酒桶装满泉水，事件后又要帮助大剑士逞能。返回中央水潭与コカリ对话开始钓鱼游戏，把叠头钓上后习得笔神“弓神”能力。与梅太郎战斗后仁玉入手。

**八犬士忠狗：**神木村，打破挖萝卜十个的记录，与旁边的忠狗对话。夜晚再来找它发生战斗，打败忠狗后忠玉入手。

返回クサナギ村与フセ姬对话。借助八宝玉的力量进入风神宫。

## 8 风神宫

先去北部进入罗城门打败妖怪出现破魔矢，叼着它去西部打开大门。画出地面上的图形来到二层，打倒妖怪得到破魔矢。在二层的时候再画一次就可以来到三层，来到风车顶层逆着妖气的方向画出风的形状启动风车，习得笔神“疾风”能力。

回到一层转动风车来到新的房间，上到房梁上后利用风力把挂画吹起来跳到最深部门前。进门用吹灭火炎到最里间开始BOSS战。

### BOSS 赤カブト

这个家伙看着挺唬人，其实是个纸老虎，更何况我们还有八宝玉护体。把它的盔甲打掉后用风吹走火炎就可以攻击它的正体了，注意它的跳跃砍击几个回合就能搞定。

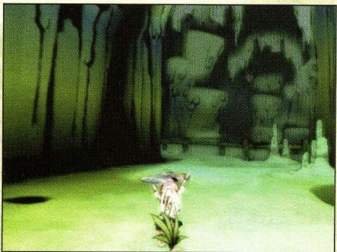



## 9 十六夜祠

来到神木村发生事件后出村，驮着酒职人到十六夜祠门口发生事件。钟乳洞深处打败罗城门内的敌人得到邪鬼面纱，随便在上面画点东西戴着面纱就骗过那两个守门的傻鬼。进入十六夜祠的厨房后，用花瓣把大锅盖吊起。

使用破魔矢进入房间后要通过花瓣来向前跳跃。门前一闪旁边的鬼灯打开大门，打败罗城门内的妖怪获得食材鬼灯ノ肝。

返回门口水洼处画出水柱来到二层。进入第一个门过桥后返回的时候



掉落到下层，打败罗城门内的妖怪后把水引进竹筒，由水柱跳入通道。上升降机不停的一闪那个妖怪使升降机降到毒沼底部。调查火鸟石像击败妖怪后习得笔神“燃神”红莲能力。打败罗城门的妖怪获得食材冰唇轮入道ノ唇。

到开始断桥的房间修复断桥，熔化门前的冰块进入，击败罗城门内的妖怪得到食材朱目轮入道ノ目玉。里边房间拿到破魔矢。流沙的房间撞着铁球前进，看不见道路的地方可以使用风力暂时解除幻视。把铁球撞入机关进入，在行商人旁用花瓣飞到上层，跳过挂画点燃大炮击中对面的墙壁。进洞后把上方的火球用风吹到最深处，熔化冰块进洞打败罗城门妖怪获得食材黑天邪鬼ノ角。

把食材交给料理长，到大厅多敲几次钟发生事件后座升降机到玉座之间开始BOSS战。

### BOSS ヤマタノオチ



开始八个龙头处于无敌状态，要等到它们张开嘴吼叫之时把身前的酒灌入它的嘴中，灌醉几个龙头之后就可以踩着龙背到中央攻击吊钟，破坏吊钟后按照灌酒的战术将它们逐个击破。

在天空画出月亮后用一闪斩掉所有龙头。

## 10 两岛原

从高宫平的西侧来到大跳桥前，把火炎引到左边的士兵射出的箭上放下大桥。来到两岛原的北边，炸开洞口进洞把里边水塘里水一阶一阶地引到山顶复活塞芽。中西部的小岛上可以学得新的特技，二段跳和挖掘技能一定要学。

## 11 西安京

庶民街的西北角帮宫大工挖出河水，道具店花5000两买一个名竿“雪宗”。贵族街与破戒僧对话后用雪宗帮他钓上太刀鱼，过桥进入房间与尼僧对话，然后随便在她面前使用一种笔神的能力。从尼僧身后的门出去在中东部一扇冒着烟的门内找到一叠咒符，叼着它回去找尼僧对话后得知难破船的消息。




## 12 难破船

使用二段跳跳上与难破船相对的半岛的高台上，在船的上方画出月亮，船周围的水被抽干后进入船舱。把尼僧手上的咒符与门相连解开封印。打败二郎丸和三朗丸的下一个房



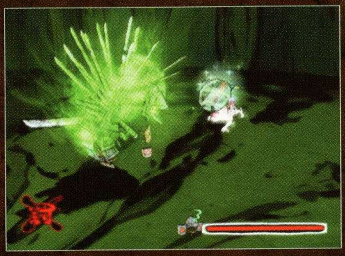

间在上空画出太阳使水面上涨，返回途中要与一郎丸交手。这个大鲨鱼要把它引得撞到中央的骨头堆上，趁它眩晕之际解决掉。回到第一个木桶的房间，踩着已经漂浮起来的木桶到另一侧。躲过水怪的攻击把一个吊着的木桶闪进水中，然后踩着它使木桶刮到前面的挂钩上。从前方回到之前画太阳的房间，画出月亮，踩着吊起的木桶回到有大炮的房间（之前的水怪可以踩着木桶把它刺死）。站在炮身上在炮尾使用辉玉能力打破最下方的木板得到破魔矢。使用破魔矢进入的房间内得到“打ち出の小槌”。

## 13 西安京

回到当时找到咒符的房间变小后进入小孔。到有士兵扫地的场景可以用一寸拿到墙壁里的破魔矢也可以踩着士兵的脚跳上去。用破魔矢打开之前的门，来到底层炸开墙壁进入，砍断绳子后进入葫芦内用风把里边的雾气吹散，习得笔神“幽神”雾隐能力。使用雾隐能力躲过扫地兵的扫把，前方要把水引入竹筒配合雾隐能力通过竹筒。宝帝卧室房梁上同样要用到雾隐的能力躲过快速摆动的蜘蛛，到达宝帝头上跳入他的嘴中。在宝帝体内开始BOSS战。



## BOSS エキビョウ



武士的攻击方式只有两种，冲刺攻击使用二段跳可轻松回避，当他使出剑阵攻击大神时发动雾隐，再用一闪攻击飞剑，剑插在地上后上前用雾隐后猛攻，两个回合就可以结束战斗了。

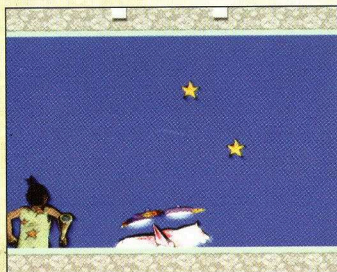
## 14 笹部乡

控制宝帝把竹姐放出，从王宫内出来与竹姐对话。来到地图上标注的位置玩挖地游戏后得到神饰火避的石筒。

## 15 西安京

女王宫殿门口使用雾隐通过守卫，进入宫殿内。装备上刚刚得到的神饰游过炎海，见到女王发生剧情后与女王对话得到カンモン砦のカギ。

## 16 两岛原 北



通过两岛原西北方的大门来到两岛原 北。过了桥的岸边把渔师撞起来，对话后在旁边的浅桥上空画出太阳，骑着海豚到海上东边的猫鸣塔（海上其他的岛屿上可以得到些道具）。沿着柱子上的爪印爬上塔顶，喂给猫鱼吃后习得笔神"壁神"壁足能力，以后可以攀爬的地方地图上会有猫爪的标记。

两岛原北的西侧爬上山顶，夜晚时在拿望远镜的人上空点上几颗星星后天鸣门出现，前方天望岬的平台上对着天鸣门画出旋风转打开海鸣门。

## 17 龙宫

与神龙族长对话后得到贝壳のお守り，一层西侧跳入水龙口中。水流的深处拿到破魔矢，再一路前进打开大门，到肠内把血引到上方的球状物上，返回之前龙玉被绑着的房间把血引到旁边的胶着物上得到龙玉。打败一群管狐得到妖器キツネ管，在限定时间内逃出水龙体内，注意躲开滴下的胃液。剧情过后把龙玉交还给族长。回到焰刻寺，跟随着尼僧穿过墙壁跳入井中，进入宫殿内部开始BOSS战。

## BOSS 化け九十九尾



难度不大，只会使用剑进行攻击，比较容易躲避，在她发动从空中的攻击后会出现比较大的硬直，雾隐上去狂攻吧。

## 18 鬼ケ岛



赶往天望岬踩着龙背到达鬼ケ岛。装备上防火神饰画出火柱（需连续画几次）上城墙进入城中。从西边拿到破魔矢打开东边的门，一路跟着疾风丸（可以利用雾隐）前进，来到屋顶拿到破魔矢，最里端在虎背上画出闪电，习得笔神"击神"迅雷能力。拿着带电的钥匙回到最初的房间打开大门把电引到石像的剑上出现新的道路。通过答选坊后最后一次和疾风丸赛跑后到顶层开始BOSS战。

## BOSS キュウビ



九尾狐的攻击方式很多，不过看准时机还是可以躲避的，在他举剑的时候把闪电引到剑上（使用画笔时BOSS也会画，只要比它快就行）就可以攻击化成人形的尾巴了。消灭掉所有尾巴后对付狐狸本体，这个形态下的狐狸以冲刺攻击为主，二段跳轻松回避后在它喘息之际使用雾隐上去猛砍。

## 19 カムイ

神州平原地图上标记的地方，把闪电引到石像的剑上出现地下通道。穿过隧道来到カムイ。小屋内发生剧情后出屋与面具武士展开BOSS战。

## 全はぐれ珠收集

收集齐99颗珠子后加上通关追加的一颗珠子，就可以获得"唯我独尊の数珠"。其效果是HP及墨槽不减，攻击力10倍化（由于本游戏多周目并不会追加任何新的内容，所以显得有些鸡肋－－）。获得全神评价后追加两段《大神》开发前期的影像。珠子分布在地图的四处，收集珠子时应尽量选择在夜间，因为宝箱的位置会发出光柱，在夜间会比较容易看到，更便于寻找与定位。

| 编号 | 地点 | 入手方法 |
|---|---|---|
| No.1 | イザナギ窟 | 快到达山顶洞窟的泉水右侧的土地上 |
| No.2 | 神木村 | 白天橘子爷爷所在的木桥上跳到下边的桥梁上，宝箱内获得 |
| No.3 | 神木村 | 大剑士家后边的小岛上 |
| No.4 | 神木村 | 瀑布上方通过花瓣到达顶部的平台 |
| No.5 | 神州平原 | 去十六夜祠的斜坡下来，右侧向回走 |
| No.6 | 神州平原 | 道场附近 |
| No.7 | 神州平原 | 神木附近的草丛中 |
| No.8 | 神州平原 | 砍木头大叔的附近 |
| No.9 | 神州平原 | 拿到辉玉二式和三式后分别在花火师面前表演（中途要出屋再进来） |
| No.10 | 神州平原 | 帮砍柴大叔完成送花瓶的任务后获得，详情请参考分支事件 |
| No.11 | 花咲谷 | 开始一群小鬼聚集处篝火后隧道的左侧树下 |
| No.12 | アガタの森 | 中央通过花瓣到树枝上 |
| No.13 | アガタの森 | 地图中央位置的草屋后 |
| No.14 | アガタの森 | ツタ巻遗迹洞口附近 |
| No.15 | アガタの森 | 地图中央附近得到 |
| No.16 | アガタの森 | 北边泉水上方附近 |
| No.17 | アガタの森 | 有占卜师的洞窟里面，着火的宝箱内 |
| No.18 | ツタ巻遗迹 | 从石桥上跳下的拿破魔矢的场景，将树藤旁的石墙炸开 |
| No.19 | ツタ巻遗迹 | 蘑菇的场景瀑布后，炸开石墙 |
| No.20 | ツタ巻遗迹 | 第一处需要滚球压倒机关上的上方，用花瓣上去 |
| No.21 | 高宫平 | 从アガタの森进来后，右侧的洞窟内楼梯下右侧的水池中 |
| No.22 | 高宫平 | 切舌婆婆家得到 |
| No.23 | 高宫平 | 关所入口的附近 |

| 编号 | 地点 | 入手方法 |
|---|---|---|
| No.24 | 高宫平 | 可传送的泉水旁的树叶堆，用风吹走树叶 |
| No.25 | 高宫平 | 着火的宝箱内 |
| No.26 | 高宫平 | 笹部乡入口处，挖开硬地（需学得技能） |
| No.27 | クサナギ村 | フセ姬家门口左边附近 |
| No.28 | クサナギ村 | 竹取翁家中，撞开里侧木门地下挖到 |
| No.29 | クサナギ村 | 得到风神力后クサナギ村吹动鱼鲤鱼幡子跳过得到 |
| No.30 | 笹部乡 | 大部屋门前左边 |
| No.31 | 笹部乡 | 行商人的房间，把玩具的左眼点上 |
| No.32 | 笹部乡 | 竹林的尽头 |
| No.33 | 风神宫 | 升降机处站在边缘让升降机升上去，跳下的宝箱内 |
| No.34 | 风神宫 | 得到风神能力后坐升降机返回二楼，吹灭宝箱上的火 |
| No.35 | 风神宫 | 后期再次返回，打败右边洞内的八犬士 |
| No.36 | 关所 | 大桥左侧下去沿着河边走到尽头 |
| No.37 | 关所 | 拿No.36珠子的途中，着火的宝箱内 |
| No.38 | 关所 | 过桥后的右侧草地上 |
| No.39 | 关所 | 在桥上飞过多个花瓣，最后一个花瓣的下边的平台上 |
| No.40 | 关所 | 桥下河流的最右边，最好买个水上飘的神饰再去 |
| No.41 | 两岛原 | 难破船的甲板上通过桅杆来到最上层得到 |
| No.42 | 两岛原 | 完成动物爱好者的事件后得到，具体情况请参考分支事件 |
| No.43 | 两岛原 | 道场门口的硬地 |
| No.44 | 两岛原 | 两岛原的通往神木的路旁，挖地下去打败蜘蛛怪后再次返回打败罗城门内的敌人获得 |
| No.45 | 两岛原 | 与跑步的大叔赛跑赢他三次后获得 |
| No.46 | 西安京（庶民街） | 水道中 |

## BOSS オキクルミ



武士形态下注意他的飞剑攻击，被冻成冰块要及时用两边的火解冻。第二形态的防御力很高，攻击方式也不少，在他喘息时雾隐狂攻，争取把它打晕获得更多的攻击机会。

把闪电引到卫兵射出的箭上炸出塞芽。地图东边的屋子内可以学得新的特技。进入地图最北方的村子与战士对话后在村口发生事件，对话后到战士身后的屋子见长老，撞倒他后对话。长老家屋后的门内沿着西边的山道到山顶屋内获得セワポロロ，出村进入地图标明的森林内。跟随カイポク到树桩前变小进入村子，跟老爷子打听到幽门扉的情报后出村，向前限定时间内来到幽门扉前。

## 20 一百年前




进入幽门扉来到一百年前的神木村。找到大剑士把他弄醒，打败大剑士后慢慢靠近瀑布边偷到八盐折之酒，背着大剑士穿过神州平原到达十六夜祠。

祭坛前遭遇真ヤマタノオチ，虽然加了个真字但打法与之前没有任何不同。

## 21 イリワク神殿

返回カムイ的村子山顶湖泊的最顶部，进入吹雪的大门。躲过门口的大炮进入宫殿，走东边的门。把天枰右边的冰块熔化后叼两盆盆景上去，用樱花能力使盆景成长，把雪球吹到机关上拿到破魔矢。用破魔矢开门后熔化冰块踩着水柱到上层，中途使用壁足雾隐的能力来到山顶的造雪机前，炸开右侧的岩壁吹开地上的树叶，调查图案记牢三个轮子的位置。融化造雪机左边的扳手用雾隐和一闪能力把轮子停放到图案的位置，习得笔神“冻神”吹雪能力。

回到之前有火蜘蛛的房间利用吹雪的能力跳到上层，转板用雾隐能力跳过。飘雪花处用吹雪能力引冰把雪花冻住跳过，来到尽头与双魔神之一的白银魔神开战。

## BOSS 白银魔神



它的攻击手段有三种，冰块攻击、抓住你投掷都很好回避，它发火球时用一闪把火球反弹回去把它打落在地上就可以上前去攻击了。

拿到齿轮对话，用齿轮打开门进入有大炮的场景，用大炮摧毁对面的大炮然后画出冰平台跳过对面，这里打不中对面大炮也没关系可以用雾隐加上一闪把炮弹闪回去击毁它，跳过对岸把左边的冰块熔化后吹入中间的洞口，把齿轮冻住后跳着前进，炸开右边平台地面拿到破魔矢打开门。

## BOSS 双魔神



它们的攻击手段和之前差不多，都很好回避。当它们头上出现物品时可以采取相应的能力给予攻击使其眩晕：榛子用一闪、剑用闪电、炸弹用火引爆、花瓣可以恢复体力，眩晕时按三角把同伴弹射到BOSS身上（距离不能太远），再控制大神上去攻击就可以把它打落到地面，狂攻开始吧。

## 22 箱舟ヤマト

进入五个房间分别打败五个之前的BOSS，中央平台迎来最终的战斗。

## BOSS 常暗之皇



开始大神会被抢走所有的能力，不断攻击BOSS会逐渐恢复笔神的能力。第一形态当取得樱花的能力后BOSS眩晕，使用樱花可以使它的弱点露出。第二形态得到濡神可以浇灭它身上的火。第三老虎机形态，使用一闪可以让它停下来，中间的三个是什么图标就代表它会使用什么属性的攻击，石块和炸弹可以用一闪和火炎能力还击，濡属性用一闪攻击弱点，摇出三个濡会归还一样能力。第四形态要等它露出弱点攻击才有效，等它把武器变成剑时立刻印闪电上去，弱点就会滚出来任你宰割。第五形态及时画出太阳就可以直接使它露出弱点，它的攻击手段比较多不过还是很简单的。

| 编号 | 地点 | 入手方法 |
|---|---|---|
| No.47 | 西安京（庶民街） | 花爷爷的家中，破坏木门后发现 |
| No.48 | 西安京（庶民街） | 完成给女孩木炭的任务后获得，详情请参考分支事件 |
| No.49 | 西安京（庶民街） | 完成抓早藏的任务后获得，详情请参考分支事件 |
| No.50 | 西安京（庶民街） | 完成サザンカ种树的任务后获得，详情请参考分支事件 |
| No.51 | 西安京（贵族街） | 贵族房屋外的右侧 |
| No.52 | 西安京（贵族街） | 与虚无僧对话后 30 秒内击败敌人 |
| No.53 | 西安京（贵族街） | 从庶民街进入后的水池中，右侧的最深处 |
| No.54 | 西安京（贵族街） | ヒミコ宫殿左边的小阁楼外 |
| No.55 | 西安京（贵族街） | ヒミコ宫殿一层里侧通道 |
| No.56 | 西安京（贵族街） | 学会笔神雷光奥义后，劈开身边的宝箱，详情请参考分支事件 |
| No.57 | 难破船 | 用炮轰开最上方的木格内 |
| No.58 | 难破船 | 获得小槌的房间内的宝箱内 |
| No.59 | 宝帝的屋敷 | 房间外右侧 |
| No.60 | 两岛原 北 | 进入两岛原北后，左边废墟附近 |
| No.61 | 两岛原 北 | 中央草屋东侧的池子附近 |
| No.62 | 两岛原 北 | 有渔夫钓鱼的小岛上的宝箱内 |
| No.63 | 两岛原 北 | 东边与神木相对的大树附近，岩石下的洞穴中 |
| No.64 | 两岛原 北 | 岩场内的宝箱内，要通过记忆点传送过去（要学会幽神飞雾能力） |
| No.65 | 两岛原 北 | 海上的西边的孤岛地下打败蜘蛛怪后返回，打败罗城门内的敌人后获得 |
| No.66 | 两岛原 北 | 龙宫从水龙的嘴里出来后的地面可以复苏，得到玉手箱，把它交给两岛原北小屋里的老爷爷后获得 |
| No.67 | 猫鸣塔 | 爬塔途中平台上的宝箱内 |
| No.68 | 猫鸣塔 | 猫鸣塔事件后再次返回顶端，一定要从下层再爬上去，出现宝箱 |
| No.69 | 猫鸣塔 | 获得壁足能力后返回最下层，用壁足爬上旁边的柱子上 |
| No.70 | 龙宫 | 进入龙宫后，一层楼梯的背面炸开墙壁进入 |
| No.71 | 龙宫 | 有泉水的场景，补全残缺的柱子后跳上最高的柱子上 |
| No.72 | 龙宫 | 左侧门外 |
| No.73 | 龙宫 | 打败九尾狐后，返回龙宫与族长对话后获得 |

| 编号 | 地点 | 入手方法 |
|---|---|---|
| No.74 | カイム | 道场附近 |
| No.75 | カイム | 快到雪村的附近进入洞口，里边的宝箱中获得 |
| No.76 | カイム | 在 No.76 珠子位置平台的附近 |
| No.77 | カイム | 接讨伐任务屋子的附近 |
| No.78 | カイム | 最强的答选坊击破之后获得 |
| No.79 | カイム | カムイ村落的外边村口右边的下层，炸开洞口进入再挖洞到地下，打败蜘蛛怪后返回，打败罗城门内的敌人获得（这里的敌人是游戏中最强的，要有心理准备） |
| No.80 | ウエペケレ | 有仙鹤的高台上 |
| No.81 | ウエペケレ | 瀑布的附近 |
| No.82 | ウエペケレ | 推雪球的场所左侧 |
| No.83 | ウエペケレ | 推雪球的场所里边 |
| No.84 | カムイ（エゾフジ山岳） | 右侧通过花瓣到达一平台处 |
| No.85 | カムイ（エゾフジ山岳） | 山顶イリワク神殿门前，用花瓣到达北部的平台 |
| No.86 | カムイ（エゾフジ山岳） | 获得 No.85 珠子后走到更深处发现 |
| No.87 | カムイ（エゾフジ山岳） | 岩场内的宝箱中，需使用飞雾能力从记忆点传送过去 |
| No.88 | ヨシペタイ | 穿越的途中宝箱内 |
| No.89 | ヨシペタイ | 穿越途中最后一个叉路内 |
| No.90 | ヨシペタイ | 完成一百年前的事件后返回与カイポク对话，赛跑赢了她后获得 |
| No.91 | ポンコタン | 进入后左侧高处的荷叶上 |
| No.92 | ポンコタン | 村中通过高处的花瓣飞过后得到 |
| No.93 | ポンコタン | 一百年前事件完成后与イッシャク爷爷对话后获得 |
| No.94 | ヨシペタイ奥地 | 通往幽门扉的途中 |
| No.95 | ヨシペタイ奥地 | 通往幽门扉的途中，第二个场景的最后一个叉路 |
| No.96 | ヨシペタイ奥地 | 通往幽门扉的途中 |
| No.97 | イリワク神殿 | 一进入神殿的左边大炮的下边（需一闪它的炮弹破坏掉它） |
| No.98 | イリワク神殿 | 得到吹雪能力后，返回时冷冻蜘蛛到达一处高台上 |
| No.99 | イリワク神殿 | 更深处的蜘蛛附近 |
| No.100 | – | 通关后获得 |

第三部分

# 分支事件解析

在游戏中除了主线流程之外，还存在这大量的分支事件，完成这些分支事件可以获得大量幸玉的奖励之外还有可能习得新的技能等。有些分支事件是要剧情发展到后面再回来才能触发的，建议剧情进行到鬼岛之后在收集隐藏要素。

## No.01 帮助ミカン婆婆晾衣服

| 人物 | ミカン婆 | 奖励 | 幸玉×7 |
|---|---|---|---|

白天在神木村桥边我们可以看到ミカン婆在河边洗衣服，上前与她对话可以得知婆婆没有晾衣服的杆子而无法将洗好的衣服晾干。使用"画龙"笔神的能力在晾衣架上画上一笔即可使杆子复活，想要把衣服晾干还需要动用光明的力量，在天空上画出一个太阳即可帮助她将衣服晾干。完成事件后晚上即可到婆婆家吃饼。

## No.02 挖萝卜呀，挖萝卜

| 人物 | ムシカイ | 奖励 | 幸玉×7 |
|---|---|---|---|

神木村耕地附近与ムシカイ对话就可以进行挖萝卜的小游戏，游戏开始后连续挖出10根萝卜才算是完成。途中ムシカイ的妈妈会来干扰大神挖萝卜，一旦被她打中就会被强制中止游戏，每挖出一根萝卜后就要马上与她拉开距离以免被抓到。使用墨将她的脸涂黑可以短时间内阻止她的行动，趁着这个时间赶快多挖出几个萝卜吧。

## No.03 虚无僧事件

| 人物 | 虚无僧 | 奖励 | 幸玉×7 |
|---|---|---|---|

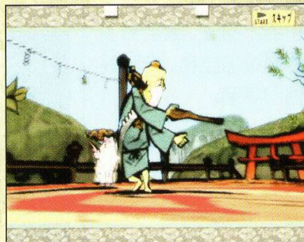



在神木村神木下方岔路口的广场与站在那里的虚无僧对话后，妖怪出现。在12秒之内将妖怪全部消灭即可接着发展虚无僧事件。完成这个事件后在クサナギ村即可看到虚无僧再次出现，上前与其对话后，在25秒之内将全部妖怪消灭完成第二次事件。第三次与他的相遇是在西安京贵族街，这次要在30秒之内消灭出现的妖怪，完成后除了可以获得幸玉外，还可以获得"No.52はぐれ珠"。在敌人的战斗中多多使用一闪的能力可以加快不少战斗的速度。

## No.04 ミカン爷爷的真神乐

| 人物 | ミカン爷 | 奖励 | 幸玉×20、樱花二 水莲 |
|---|---|---|---|

神州平原的事件发生后，前往神木村已经枯萎的花树的高台，与ミカン爷对话就可以从他口中得知真神乐的事情。然后我们就要忍受着观看他老人家在那里扭动起极其猥琐的舞蹈了，这个迷你游戏需要根据他的提示在指定的位置使用"樱花一 花开"的笔神能力使树上的花重新开放。此时需要及时按住R1标出开花的位置，有几处的速度较快，玩家需要集中注意力。



## No.05 旅行的姐妹事件

| 人物 | サザンカ与ツバキ |
|---|---|
| 奖励 | 幸玉×10、幸玉×20、No.50はぐれ珠 |

完成"ミカン爷爷的真神乐"的事件后，前往神木村神木，在鸟居的下方即可看到サザンカ与ツバキ二姐妹站在那里。上前与サザンカ对话后两人会在村子内消失。等到剧情发展到西安京庶民街时，在吴服屋前即可再次看到姐妹二人，与她们回话后，在二人面前使用"樱花一 花开"的笔神能力点击地面使地面长出小树苗，然后再使用"惠雨"的笔神能力给树苗浇水让树苗长大，即可完成事件并获得"No.50はぐれ珠"。

## No.06 大陆最速证明

| 人物 | イダテン与ハヤテ | 奖励 | 参见下表 |
|---|---|---|---|

神州平原的神木东侧的位置可以遇到一个一直在奔跑的イダテン，追上他对话就可以与其比赛脚力，八犬士探索开始时、オロチ退治后、鬼ヶ岛事件完成后可以与他进行三次比赛。剧情发展到两岛原则可以与他的弟弟ハヤテ再次进行三次比赛（宝帝の屋敷事件后、カグヤ返回月球事件后、鬼ヶ岛事件完成后）。




| 比赛 | 奖励 |
|---|---|
| 帮助イダテン | 幸玉×10 |
| イダテン战1 | 幸玉×10 |
| イダテン战2 | 幸玉×30 |
| イダテン战3 | 幸玉×30、カラクリ齿车 |
| ハヤテ战1 | 幸玉×30 |
| ハヤテ战2 | 幸玉×40 |
| ハヤテ战3 | 幸玉×50、No.45はぐれ珠 |

## No.07 妖怪面相书

| 人物 | ミカヅ等 | 奖励 | 黄金砥粉 |
|---|---|---|---|

与十六夜神社的神主ミカヅ对话可以获得"ミカヅの妖怪手配书"，然后在夜间的神州平原将书中指定的妖怪消灭，再返回神社与ミカヅ对话即可获得报酬。クサナギ村宿屋2楼、西安京庶民街的山猫亭（夜）、カムイ的民家都可以接到类似的讨伐任务，完成任务后再次找到依赖人就可以从他们手中获得"黄金砥粉"的报酬。需要注意的是讨伐的妖怪只有在夜间才能够看遇到，他们出现的地点必然在接任务处所在的大地图之内，找不到的玩家可以多刷几次即可。

## No.08 烟火之魂

| 人物 | タマヤ |
|---|---|
| 奖励 | 幸玉×30、幸玉×50、No.9はぐれ珠 |

神州平原东部的民家住着一位花火职人タマヤ，他的工作就是为神木村的村民举办祭奠准备好看的烟火。在他的面前使用"辉玉 二式"即可获得幸玉×30的奖励。出房间再次返回在他面前使用"辉玉 三式"就能够再次获得奖励。



## No.09 道祖神的贡品

| 人物 | 名も无き男 | 奖励 | 参见下表 |
|---|---|---|---|

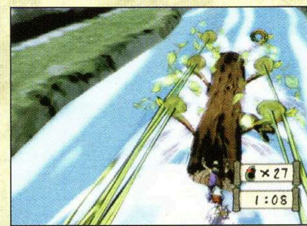
将神州平原通往アガタの森入口附近的罗城门破坏后会出现一片烧焦的瓦砾，在探索八犬士剧情开始后，在白天返回这里就可以看到名も无き男在这里烧瓷器。从他的手中获得瓷器后将其供奉到神州平原的5处路边道祖神旁即可获得幸玉的奖励，将全部5个贡品放好即可获得No.10はぐれ珠。需要注意的是，第4个贡品要在ヤマタオロチ退治事件后，第5个贡品在真ヤマタノオロチ退治后才可以获得。

| 作品 | 名 | 奖励 |
|---|---|---|
| 作品1 | 琉璃驹 | 幸玉×5 |
| 作品2 | 蓝驹 | 幸玉×10 |
| 作品3 | 靖驹 | 幸玉×15 |
| 作品4 | 鸢驹 | 幸玉×20 |
| 作品5 | 白驹 | 幸玉×50、No.10はぐれ珠 |

## No.10 激流勇进

| 人物 | コカリ | 奖励 | 幸玉×10 |
|---|---|---|---|

シタ卷遗迹通过后，在前往高宫平的路上，靠近河边即可触发出迷你游戏。迷你游戏中大神会站在河道中的一根浮木之上，



需要在飞速向下流动的河水中使用“樱花三”笔神的能力，将木头上的钩子拴在河岸两旁的莲花之上。由于有时间的限定，所以在游戏中玩家的速度一定要快，发动笔神能力后注意观察烟雾提示花瓣的位置。

## No.11 搬运玉白菜

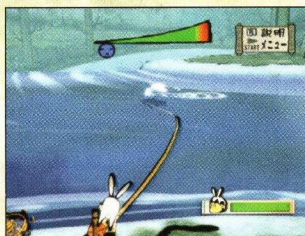
| 人物 | ネムリ |
|---|---|
| 奖励 | 幸玉×10、幸玉×10、幸玉×20 |



アガタの森通向神州平原的入手处可以看到正在睡觉的大熊ネムリ，这里要完成将森林内的三个玉白菜搬运到它身前的迷你游戏。三个玉的位置分布比较分散，其中有一颗在湖中小岛的树上，需要使用一闪的能力将其击落。推玉白菜时使用疾风的能力可以加快玉滚动的速度。

## No.12 钓鱼游戏

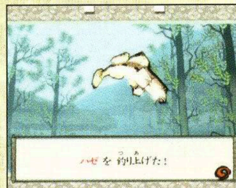
| 人物 | コカリ等 | 奖励 | 各种鱼类、シタ卷遗迹的钥匙 |
|---|---|---|---|



钓鱼事件发生后，就可以在各个地方进行钓鱼的迷你游戏了，随着昼夜的不同，能够钓到的鱼的种类也会有所不同。钓到的鱼可以卖掉换钱，这也是游戏后期迅速敛财的主要手段之一。

**钓鱼三部曲：**

①钓鱼开始后可以看到水面鱼类游动的影子，决定钓哪条鱼之后，发动画龙的笔神能力，将决定的鱼影与钓竿连接起来。



②鱼上钩之后，需要使用右摇杆控制发力的方向，尽量使力量保持与鱼游动呈反向。否则画面上方的张力槽涨到最右侧鱼就会拉断鱼线跑掉。画面右下角的体力槽没有时也会宣告钓鱼失败。

③鱼没有体力时画面中会出现○、×、△与□的其中一个，此时快速按手柄上相对应的按键即可将鱼拉出水面，此时发动一闪击中鱼就算钓鱼成功了。注意，体型越大的鱼类承受一闪的次数就越多。

### 鱼类栖息场所指南

**アガタの森 12种**

| 名字 | 昼 | 夜 |
|---|---|---|
| 叠头 | ○ | ○ |
| 大シャケ | ○ | ○ |
| 泷太郎 | ○ | × |
| イトウ | ○ | ○ |
| ナマズ | × | ○ |
| シャケ | ○ | × |
| ヤマメ | ○ | ○ |
| アユ | ○ | ○ |
| ハゼ | ○ | ○ |
| ザリガニ | ○ | ○ |
| サワガニ | ○ | ○ |
| メダカ | ○ | ○ |

**西安京・贵族街 19种**

| 名字 | 昼 | 夜 |
|---|---|---|
| 太刀鱼 | ○ | ○ |
| 泷太郎 | ○ | × |
| 大ナマス | × | ○ |
| チョウザメ | ○ | × |
| イトウ | ○ | ○ |
| アカメ | × | ○ |
| ナマズ | × | ○ |
| シャケ | ○ | × |
| ニシキゴイ | ○ | ○ |
| ウナギ | × | ○ |
| ブラックバス | ○ | ○ |
| ヤマメ | ○ | ○ |
| アユ | ○ | ○ |
| ドジョウ | × | ○ |
| ハゼ | ○ | ○ |
| ザリガニ | ○ | ○ |
| ワカサギ | ○ | ○ |
| サワガニ | ○ | ○ |
| メダカ | ○ | ○ |

**两岛原 13种**

| 名字 | 昼 | 夜 |
|---|---|---|
| カジキマグロ | ○ | ○ |
| オニイトマキエイ | ○ | × |
| マンボウ | ○ | ○ |
| アカウミガメ | ○ | ○ |
| カツオ | × | ○ |
| ウツボ | ○ | ○ |
| 伊势海老 | × | ○ |
| オウムガイ | × | ○ |
| 鯛 | ○ | ○ |
| 纵缟キンチャク鯛 | ○ | × |
| フグ | ○ | ○ |
| ヒトデ | ○ | ○ |
| クマノミ | ○ | ○ |

**カムイ 12种**

| 名字 | 昼 | 夜 |
|---|---|---|
| カジキマグロ | ○ | ○ |
| 龙宫の使い | × | ○ |
| 本マグロ | ○ | × |
| アンコウ | × | ○ |
| ハマチ | ○ | ○ |
| オウムガイ | × | ○ |
| タコ | ○ | ○ |
| イカ | ○ | ○ |
| フグ | ○ | ○ |
| トビウオ | × | ○ |
| タツノオトシゴ | ○ | ○ |
| ホタテ | ○ | ○ |

## No.13 风车

| 人物 | 茶屋的客人 | 奖励 | 幸玉×10 |
|---|---|---|---|




将“风车”交给アガタの森进入高宫平道路附近茶屋的客人就可以获得幸玉的奖励。风车可以在クサナギ村的商人处花1000两购得，如果此时手中没有这个物品就可以返回クサナギ村去将其买回来换取幸玉的奖励，1000两银子花得还算值。

## No.14 打地鼠

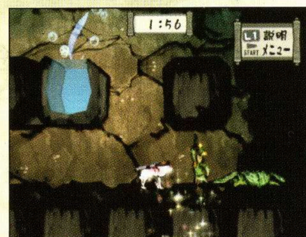
| 人物 | オオツチ | 奖励 | 汤のみ、第2回之后花器 |
|---|---|---|---|



高宫平中央北部可以看到地面上有几个突起的洞口，此处就是土拨鼠的栖息之所。在这里可以与他们进行一个类似打地鼠的迷你游戏，游戏开始后オオツチ会不断从地面的洞口里钻出，只要打中它的头部三次即可胜出（真正的オオツチ头上有紫色的头巾）。获胜后即可获得“汤のみ”的奖励，将它交给茶屋的主人就能够获得习得“爆炎”的必要道具“黄金のマツタケ”。

## No.15 挖掘游戏

| 人物 | 备后等 | 奖励 | 参见下表 |
|---|---|---|---|




与高宫平西北出的备后男对话，使用“疾风”将他附近的落叶堆吹走发现地面有一个可挖掘的洞穴。与备后男再次对话即可开始挖掘宝物的迷你游戏。游戏中需要克服各种机关指引背后男找到最深处的宝物。

**柔土：**挖掘或普通的冲撞即可将其破坏，“辉玉”也可以破坏，并能够向上方挖掘。

**坚土：**挖掘或普通冲撞2次才可以将坚土破坏，“辉玉”或习得了“神业 石头”之后可以1次将其破坏。

**金土：**与柔土的性质相同，将其破坏后可以获得1000两金钱。获得金钱后再次进行游戏就会变成柔土。

**坚岩：**挖掘或冲撞都不能将其破坏，只有“一闪”和“辉玉”才起作用。

**黑岩：**完全不能破坏的岩石，遇到它时只能绕到而行。

**刺岩：**完全不能破坏，大神和同行者碰到它时还会扣掉5秒时间。

**水岩：**落入水中会延缓行进的速度，对其使用“水乡”能力可以乘着水柱到达高处。

**大花：**对其使用“樱花一”的能力可以从中获得20秒的时间。

**挖掘游戏奖励**

| 挖掘地点 | 奖励 |
|---|---|
| 高宫平 | 太阳のかけら |
| 笠部乡温泉 | 人鱼の古钱 |
| 西安京庶民街 | 幸玉×20、水路复活 |
| 笠部乡カグヤ事件 | 火避けの石简 |
| 龙宫クルクル泉 | 幸玉×20 |

## No.16 兔子探索

| 人物 | 动物好きの男 |
|---|---|
| 奖励 | 幸玉×20、No.42はぐれ珠 |

两岛原西侧岸边附近有一个喜爱动物的男子在寻找某样东西，上前与其对话获得“白くて黑くて掴み所がないほどかわいい”的提示。在西安京入口处附近消灭一个罗城门可以在一群兔子中看到一只黑白相间的兔子，将它带到动物爱好者的面前即可获得奖励。



## No.17 病人的女儿

| 人物 | 樱子 | 奖励 | 幸玉×20 |
|---|---|---|---|

西安京庶民街西侧的民家门前与一位女子对话，得知她的父亲病重在家的消息。去附近的道具店花2000两买到“香草调和药神粉”（2000两也不多，别心疼），将它交给那位女子发生剧情后获得幸玉×20的奖励。




## No.18 开花爷爷

| 人物 | 开花爷爷 | 奖励 | 幸玉×30 |
|---|---|---|---|



与西安京庶民街东北角的开花爷爷对话，得知城内的树受到了诅咒而枯萎。使城内所有的樱花树盛开（不包括被诅咒的），然后将开花爷爷头上的树也弄开花，之后跟着他复活所有的树既可使枯萎的树重新开花（需在他跳完舞之后使用樱花能力才可以）。

## No.19 药到病除

| 人物 | 生病的父亲 | 奖励 | 幸玉×20 |
|---|---|---|---|




完成“No.17 病人的女儿”与“No.18 开花爷爷”的事件后，进入西安京西侧的民家中，在影子口中得知她的父亲服下了“香

草调和药 神粉”后，病情依然没有好转。对着躺在床上的樱子的父亲实施冲撞，然后拉着她的父亲出门看盛开的樱花即可完成事件。

## No.20 摆渡人

| 人物 | 城中的人 | 奖励 | 参见下表 |
| --- | --- | --- | --- |



剧情发展到西安京回复原状后，就可以在西安京庶民街的河道中进行摆渡的迷你游戏。在岸边与需要摆渡的人对话后，按照指示将他们在限定时间内送达目的地即可获得奖励，获得报酬的多少与到达目的地的时间有着直接的关系。摆渡的过程中需要使用“樱花二 水莲”的能力在水面生成水莲，然后使用疾风的能力吹动莲叶前进（注意疾风的方向）。

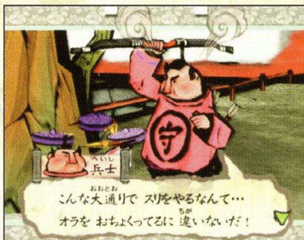
**摆渡报酬列表**

| 时间 | 奖励 |
| --- | --- |
| 1分30秒之内 | 500两、幸玉×30 |
| 3分之内 | 200两、幸玉×15 |
| 3分30秒之内 | 50两、幸玉×5 |
| 3分30秒以上 | 无 |

## No.21 捕获大盗早藏

| 人物 | 早藏 |
| --- | --- |
| 奖励 | 赃物、幸玉×50、No.49はぐれ珠 |

这个分支事件需要战胜4次早藏才可以完成，由于任务中途需要用到后期才能习得的技能，建议在游戏终盘再来做这个任务。与西安京庶民街东南角的卫兵对话，得知早藏的消息，待把怀表丢了。晚上把西边的电鬼身上的电引到火把上，然后慢慢地把两个火盆点燃，之后去卫兵旁一闪石头（稍远一点），早藏出现，按提示把早藏抓住。第二次找到早藏并战胜他（卫兵身旁的石头）得到きび团子，白天时交给桃太郎。第三次找到早藏并战胜他（第一次的石头）得到菊のカンザシ，交给桥边的都男。第四次找到早藏并战胜他（第二次的石头）事件完成，得到阴符假面。




## No.22 告白成功

| 人物 | 城中男子 | 奖励 | 幸玉×50 |
| --- | --- | --- | --- |

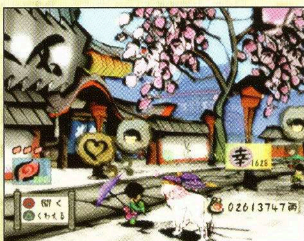



与早藏第3次对决后可以获得赃物“菊のカンザシ”，将其交给桥边的一位男子。在剧情发展到打倒真ヤマタノオロチ后，回到西安京庶民街再次与其对话可以得知他与他的心上人之间告白的趣事。事件过后获得幸玉×50。同样建议在游戏的终盘再来完成这件任务。

## No.23 流行的图案

| 人物 | 画画的女孩 | 奖励 | No.49はぐれ珠 |
| --- | --- | --- | --- |

西安京庶民街西南侧的吴服屋的深处——流行衙门，在这里可以将京都中流行的图案画在吴服之上。去庶民街东边给蹲在地上的小女孩木炭（在道具店花钱可以买到），在她头上会出现流行图案的提示（还有红侠的标志——），记住图案后再到西边吴服屋内流行衙门处把图案画在衣服上，回去找小女孩对话，如果所画的图案正确就可以获得幸玉的奖励，完成全部5个流行图案后得到はぐれ珠。



| 图案 | 提示 | 奖励 |
| --- | --- | --- |
| 图案1 | 心 | 奖励：幸玉×20 |
| 图案2 | ☆ | 奖励：幸玉×50 |
| 图案3 | V | 奖励：幸玉×50 |
| 图案4 | 4个圆 | 奖励：幸玉×20 |
| 图案5 | 天 | 奖励：幸玉×20、No.49はぐれ珠 |

## No.24 “一闪”强化

| 人物 | — | 奖励 | 一闪 二式、一闪 三式 |
| --- | --- | --- | --- |

两岛原北正中央的小岛，使用一闪把围着一圈罐子的石头破坏，跳入洞中在金净泉前布施6万两，即可获得“断神一闪二式”。通往イリワク神殿山道上，快到达山顶的地方可以下一个平台，斩断石头（需一闪二式）进入洞中，在金净泉前布施36万两，即可习得“断神一闪三式”。由于这两种能力需要大量的金钱才可以获得，所以在前往这两个地方前一定要确认身上带够钱了没有。获得一闪三式基本就可以切开游戏中所有的岩石了，一些原来隐藏在岩石下面的道具也可以获得了。




## No.25 “辉玉”强化

| 人物 | — | 奖励 | 辉玉 二式、辉玉 三式 |
| --- | --- | --- | --- |



骑海豚到两岛原北东北部地图上带一个小尖的小岛上，进入地下洞穴，在金净泉布施12万两，即可获得“爆神辉玉二式”能力。カムイ地下（需用到辉玉二能力炸开地面）的洞穴中，在金净泉布施30万两，即可获得“爆神辉玉三式”的能力。习得辉玉二式与三式能力需要的金钱与一闪一样都是42万两，建议在普通战斗中或BOSS战中尽量获得高评价，或多多钓鱼，这样才能获得足够多的金钱。

## No.26 红莲的奥义“爆炎”

| 人物 | ヤマネコ | 奖励 | 幸玉×20、奥义“爆炎” |
| --- | --- | --- | --- |

在西安京山猫亭内与厨师对话，将在高宫平换的黄金のマツタケ交给他。在ヤマネコ开始料理时发动笔神的能力，画出了类似躺着“8”字形的轨迹，成功后即可习得“燃神爆炎奥义”。



## No.27 迅雷的奥义“雷光”

| 人物 | ゲンナイ | 奖励 | 幸玉×50、奥义“雷光” |
| --- | --- | --- | --- |

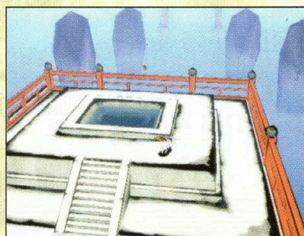


在神州平原与イダテン比赛获胜3次后获得的“カラクリ齿车”后，在西安京贵族街东北方使用壁足上到计时塔上，与里边的ゲンナイ对话，交给他カラクリ齿车。发现配电盘旁边画着闪电的图形，发动笔神能力，画出闪电击的图形启动计时塔神即可习得雷光。在旁边的宝箱内可以得到はぐれ珠。

## No.28 水乡的奥义“惠雨”

| 人物 | ヒミコの从者 | 奖励 | 奥义“惠雨” |
| --- | --- | --- | --- |

鬼岛事件后来到西安京女王宫殿后的水池处，使用笔神能力把水引到前方的四个石块上，事件过后即可习得“濡神惠雨奥义”。惠雨的能力十分剽悍，在战斗中几乎能够对空中以及地面的所有敌人进行攻击，更是守护土偶的弱点。



## No.29 疾风的奥义“龙卷”

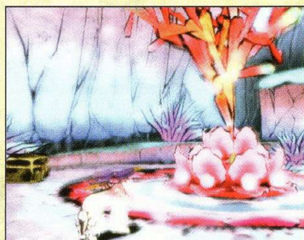
| 人物 | ウミネコ | 奖励 | 幸玉×20、奥义“龙卷” |
| --- | --- | --- | --- |



在西安京庶民街的海猫亭得知店里需要大鱼当做料理，乘海豚去西方的孤岛帮助渔师钓上“カジキマグロ”（需在西安京买到10000两的鱼竿），目标是钓上3条。钓这样的大鱼时一定控制好摇杆的方向要注意体力，不然一个不小心就会被它将鱼线弄断。钓到鱼后返回海猫亭，在料理开始时发动笔神能力画出“三”字的形状，即可学得风神的龙卷奥义。

## No.30 玉手箱之谜

| 人物 | ウラシマ | 奖励 | 幸玉×20、No.66はぐれ珠 |
| --- | --- | --- | --- |

从水龙体内逃出后，在龙宫荒芜的庭院内使用“樱花一”的能力后会出现一个宝箱，在宝箱中获得“玉手箱”（一定要在水龙出来后就使用樱花能力，否则后期不能返回这里）。返回两岛原 北进入ウラシマ的家中与其对话即可获得奖励。鬼岛事件之后就不能进入ウラシマ的家了，所以这个任务要在剧情进行到鬼岛之前完成。

## No.31 奇迹之弓

| 人物 | ヨイチ | 奖励 | 幸玉×30 |
| --- | --- | --- | --- |

两岛原 北会发现士兵ヨイチ在射对岸神木上的桃

子，发挥我们助人为乐的伟大情操吧。使用"水乡"的笔神能力帮助他把旁边池塘的水引到射出的箭上，射落树上的果实即可完成事件。主要注意的是，游戏后期本事件就不能完成了，要趁早。

## No.32 滚雪球

| 人物 | 假面男子 | 奖励 | 幸玉×50 |
|---|---|---|---|



剧情发展到完成帮助ウエペケレ的ケムシリ爷爷找到ピリカ的剧情后，ウエペケレ中央西侧附近有挡板的道路就能够通行了。进入那个场所后与假面男子对话后即可开始滚雪球的迷你游戏。注意雪球靠近火焰会变小，将雪球推得足够大时即可完成此事件并获得幸玉×50的奖励。

## No.33 山路最速传说

| 人物 | カイポク | 奖励 | 幸玉×50、No.90はぐれ珠 |
|---|---|---|---|

剧情发展到イリワケ神殿激战结束，箱舟ヤマト浮上天空的时候，前往ヨシペタイ的入口附近与カイポク对话即可向她发起挑战与其比赛。这个迷你游戏就是比赛看谁最先到达重点，路途中有许多障碍干扰玩家前进，最后一场比赛还是有一些难度的，所以背熟道路是十分必要的，路上的冰块可以使用笔神的能力召唤火焰将其融化，会发动攻击的妖树也可以使用"樱花一"能力将其净化。




## No.34 罗城门百鬼夜行

| 人物 | – | 奖励 | No.65はぐれ珠 |
|---|---|---|---|



喜欢挑战高难度的玩家们终于有了可以发挥的地方了，这里有着地狱般的10连战等着他们。在两岛原（两岛原大神降之后）、两岛原北（鬼岛完成后）、カムイ（イリワク神殿完成后）这三处的蜘蛛怪击倒后就会出现连续战斗10回的特别罗城门，将这三处的百鬼夜行全部完成即可获得"No.65はぐれ珠"。注意，百鬼夜行时不可以中途退出，要有进去之前存档的觉悟。如果有信心获得高评价的话，这里也是刷钱的宝地。

## No.35 最强八犬士

| 人物 | フセ姫 | 奖励 | 幸玉×48、No.65はぐれ珠 |
|---|---|---|---|

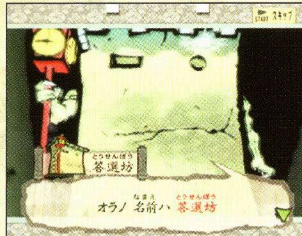
完成鬼岛的剧情后，返回风神宫1层北侧的房间就可以在里边遇到フセ姫与5匹八犬士的强化版。在这里玩家可以向游戏中最强的敌人发起挑战，它们的实力是大蛇的10倍，如果挑战完百鬼夜行还意犹未尽的话，可以来最强犬军团的面前试试。



## No.36 答选坊

| 人物 | – |
|---|---|
| 奖励 | 银の怀中计时、黄金砥粉、No.78はぐれ珠 |

答选坊是像墙壁一样的妖怪，它们会在一瞬间露出自己的弱点"鬼孔"。只有按照出现的顺序，使用笔正确地标出鬼孔的位置才可以将它击败，否则就会受到它的攻击。游戏后期出现的答选坊的鬼孔会越来越多，カムイ中央附近的洞中的"最强の答选坊"居然变态到有8个鬼孔，想不借助外力正确地标出它们的位置简直是不可能的事情。




## No.37 读盘时的小秘密

| 人物 | – | 奖励 | 妖怪の牙 |
|---|---|---|---|

在本作中，即使是读盘的时候Capcom也为我们准备了个迷你游戏来打发时间。在短暂的LOADING时，画面下方会依次出现一个个脚印，在正确时机按下○键，脚印就会变大，连续将一行脚印全部按对即可获得一个妖怪の牙的奖励。在时间较长的LOADING画面时，就没什么技术含量了，连续按○键达到40次以上就可以获得一个妖怪の牙的奖励。



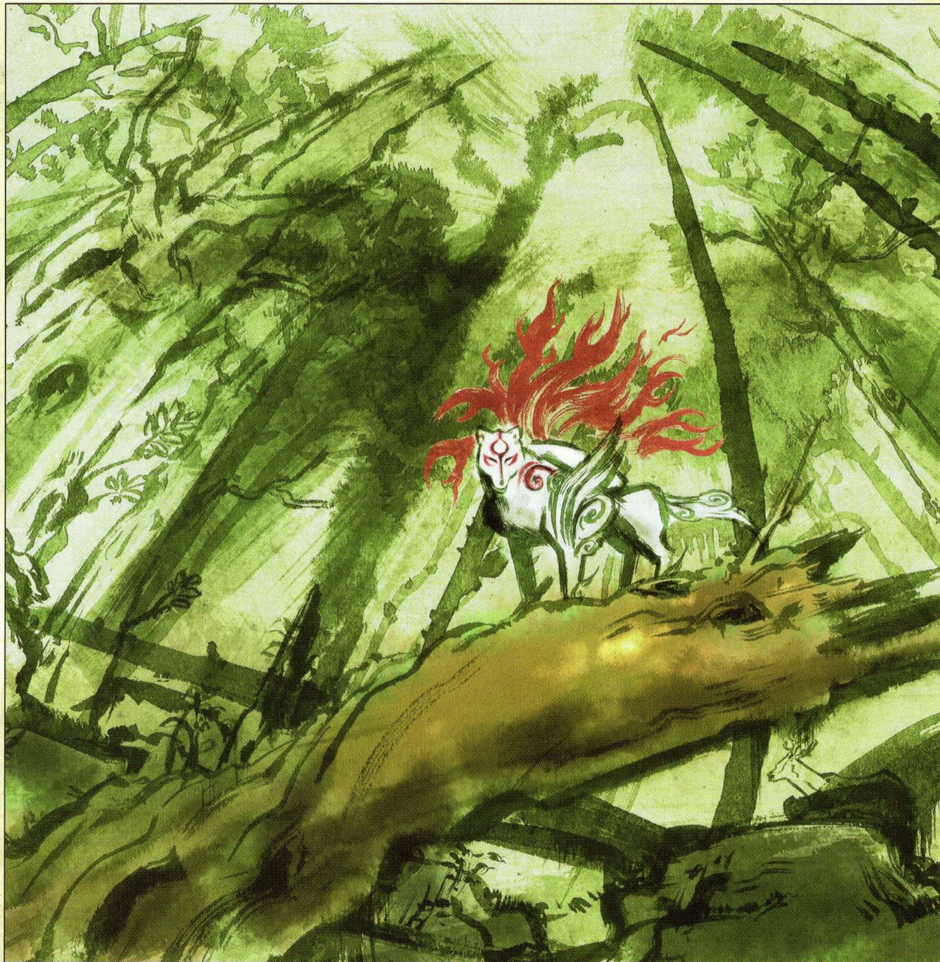
## No.38 太阳のかけら




在游戏中一共有15个太阳のかけら碎片等待着玩家去收集，每获得3个太阳のかけら就可以提升一格大神的HP上限。

### 全部太阳のかけら获得方法

| 编号 | 获得方法 |
|---|---|
| 1 | 花咲谷所有诅咒解除 |
| 2 | 神木村水塘中央，需获得樱花二 |
| 3 | 风神宫习得疾风能力后转身可以看到 |
| 4 | 得到风神力后跳过クサナギ村吹动鱼鲤鱼幡子得到 |
| 5 | 高宫平与后备玩挖宝游戏 |
| 6 | 两岛原的通往神木的路旁，挖地下去打败蜘蛛怪得到 |
| 7 | 难破船有大炮的房间最上面的木板 |
| 8 | 西安京恢复后庶民街西南角用辉玉炸开进屋 |
| 9 | 两岛原北海上的西边的孤岛地下打败蜘蛛怪加强版 |
| 10 | 猫鸣塔最上部，猫石像的后边 |
| 11 | カムイ村落的外边村口右边的下层，炸开洞口进入再挖洞到地下，打败蜘蛛怪后入手 |
| 12 | カムイ（エゾフジ山岳）的最北方的上方的宝箱内，需用花瓣上去 |
| 13 | 通往ヨシペタイ奥地的森林内，第三个场景的叉路尽头地底宝箱内 |
| 14 | 雪村カイポク家后边的桥下面 |
| 15 | 打完双魔神自动获得 |





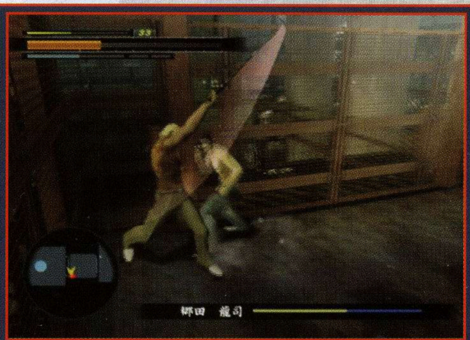

2005年推出的《如龙》可以说是SEGA带给玩家的绝大惊喜，这款原创游戏采用了日式游戏中很少见的黑帮题材，更邀请了著名作家驰星周担纲监督。《如龙》那异常出彩的剧情和演出效果，充满魄力的战斗，丰富多彩的要素及卓越的游戏性令其在业界和玩家群中受到了极大好评，正因如此，《如龙2》才会应运而生。

虽然没有质的飞跃，但《如龙2》相比前作在每个方面都进行了加强，一经推出就掀起了又一股热潮。即使在时隔将近一年后的今天，仍有许多玩家沉醉在《如龙2》的世界中乐此不疲。正因如此，我们才会特意制作了这篇攻略+研究的文章，希望能够带给老玩家和新玩家一些帮助吧。

| 如龙2 | SEGA | A·AVG |
|---|---|---|
| PS2 龙が如く2 | | 日版 |
| 2006年12月7日 | 1人 | 6800日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

## 基本操作

- L1键：防御
- L2键：镜头转向面朝方向
- 方向键：调整小地图
- 左摇杆：移动
- R1键：架构
- R2键：镜头拉近　挑衅
- △键：重攻击／必杀攻击
- ○键：对话／调查　投掷／拣起物品
- ×键：取消／闪躲
- □键：轻攻击
- 右摇杆：调整镜头



# 龍が如く2 系统解说

## 战斗

战斗是《如龙2》最重要的组成部分之一，除了剧情中必要的战斗外，玩家在街道上移动时也经常会遇到街头小混混的挑衅，虽然只要跑出这一区域就能避开战斗，但相信绝大多数玩家都不会放过赚钱和经验值的机会吧。除了使用普通的拳脚攻击外，玩家在战斗中还可以捡取地上的道具对敌人进行痛殴，而将这些武器拿去变卖也是初期最主要的赚钱方法。在游戏中其实有着遇敌率的隐藏设定，玩家只要参照下表就可以自由选择是多遇敌还是尽量避开了。




**调整遇敌率**

| | | |
|---|---|---|
| 遇敌率提升 | 喝酒 | 装备カリシマの写真 [注1] |
| 遇敌率降低 | 装备开运の佛珠 [注2] | 支线情节67～70至78完成 [注3] |

[注1] 在龙宫城的武器屋可以买到　[注2] 在龙宫城的カジノ处得到　[注3] 两大任务完成期间不会遭遇敌人

## 经验值与升级

在游戏中，玩家可以通过打倒敌人、完成支线任务、饮食等各种方式来获得经验值，并通过这些经验值来对桐生的“心·体·技”三方面进行升级。“心”提升的是与必杀值相关的技能，“体”提升的是桐生的HP、防御、回避力等基本能力，而“技”等级的提升则能令桐生学到各种招数能力。建议初期优先提升“心”，如果能尽早习得“朱雀の气位”（Lv2）和“追讨ちの极み”（Lv4），那就会给战斗带来很大帮助。



**得到经验值的方法**

| | |
|---|---|
| 1 | 饮食、喝酒 |
| 2 | 完成支线情节 |
| 3 | 使用特殊道具 |
| 4 | 击倒敌人 |
| 5 | 在战斗中将武器用坏 |
| 6 | 使用特殊技打倒敌人 |



## 心

| 等级 | 名称 | 经验值 | 效果 | 发动条件 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 朱雀の气位 | 2000 | 必杀值徐徐增加 | 体力过低时（血槽闪红光） |
| 3 | 白虎の气位 | 3000 | 必杀值增加 | 成功挑衅（R2键） |
|  | 刚体の心得 |  | 不容易倒地 | 进入Heat状态 |
| 4 | 追讨ちの极み | 4000 | 可以发动必杀追击（装备武器的情况下同样可以发动） | 进入Heat状态后靠近倒地的敌人按△键 |
| 5 | 玄武の气位 | 8000 | 防御敌人的攻击后必杀值增长 | 成功防御（L1键） |
|  | 脚つかみ |  | 可以抓住倒地敌人的脚再次投摔 | 进入Heat状态后靠近倒地的敌人按○键 |
| 6 | 斗鬼の心得 | 10000 | 徒手攻击能够击飞轻量级敌人 | 必杀槽MAX |
|  | 追い入みの极み |  | 大威力必杀追击（需要连续按键） | 体力过低时，进入Heat状态后靠近倒地的敌人按△键 |
| 7 | 真·刚体の心得 | 15000 | 更不容易倒地 | 进入Heat状态 |
| 8 | 青龙の气位 | 20000 | 只要处于Heat状态下就不会死 | 进入Heat状态 |
| 9 | 斗神の心得 | 30000 | 徒手攻击能够击飞重量级敌人 | 必杀槽MAX |
| 10 | 黄龙の气位 | 40000 | 必杀值增加 | 长按R2键 |

## 技

| 等级 | 名称 | 经验值 | 效果 | 发动条件 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | バックキック | 2000 | 反身踢 | R1键+左摇杆背面+△键 |
| 3 | チャージキック | 3000 | 蓄力攻击，命中后敌人出现硬直 | 长时间按住△键后松开 |
| 4 | ドロップキック | 4000 | 命中后敌人直接倒地 | 跑动中按△键 |
| 5 | 古牧流捌き讨ち | 8000 | 侧闪之后的反击 | 侧闪过程中按△键 |
| 6 | リガード | 10000 | 防御崩坏后能够迅速再次防御 | 被破防过程中按L1键 |
| 7 | フィニッシュホールド | 15000 | 普通连击的派生打击技 | Heat状态下□×1～3→△→○ |
| 8 | ハンマーフック | 20000 | 普通连击的派生打击技 | Heat状态下□×3>△>△ |
| 9 | ライズキック | 30000 | 倒地起身后扫腿攻击 | 倒地时连按□键或△键 |
| 10 | ダウンリバーサル | 40000 | 空中受身 | 被击飞后按△键 |

## 回复　龍が如く2

玩家可以通过购买道具服用、饮食来回复因受伤而损失的HP，此外回到记录房间也能够徐徐回复。而在经过固定情节后，玩家的HP也可以完全回复。

## 必杀槽　龍が如く2

在战斗中击中敌人或是达成QTE就可以提升必杀槽的值量，而当必杀槽到达一定量后玩家就会进入Heat状态，此时就可以发动威力强大的必杀技了。

根据所处的环境，游戏中的必杀技多种多样，但大抵可分为墙壁系、武器系、追击系以及合体必杀技这几类。当处于Heat状态的玩家抓住敌人靠近墙壁、花坛、电线杆等物体时就能够发动墙壁系必杀技；而当处于Heat状态且装备有武器时，接近敌人就可以发动武器系必杀技（发动后武器耐久度恒定减1）；追击系必杀技则需要玩家先将敌人击倒再接近发动；而合体必杀技则需要同伴将敌人抓住后才可以发动。

需要注意的是，必杀槽的上限并不像体力槽一样可以通过升级增加，而是需要在特定章节满足特定条件才可以（具体见下表）。

| 章节 | 条件 |
|---|---|
| 2 | 在街机厅完成《YF6》全部6场战斗 |
| 4 | 观看《东城真ケンカ奥义DVD》（关西储物柜第22号箱） |
| 5 | 观看《サムライDVD》（关东储物柜第10号箱） |
| 5 | 完成千两大街按摩店“ラブインハート”的迷你游戏 |

## QTE　龍が如く2

与前作不同，本作在BOSS战中增加了QTE要素。玩家只要根据屏幕上的提示按键就能够安全地回避攻击或是给对手造成很大的伤害。需要注意的是，QTE对玩家的反应速度要求较高，稍一不留神就很有可能错过。不过好在是否成功完成QTE对游戏的进行并没有任何影响，而且按键的顺序是固定的，对此不太擅长的朋友只要失败过几次后记住顺序再依次按就可以了。

## 体

| 等级 | 名称 | 经验值 | 效果 | 发动条件 |
|---|---|---|---|---|
| 2 | 体力强化 | 2000 | 体力上限增加 | — |
| 3 | 投げ威力增加 | 3000 | 投摔攻击威力上升 | 发动投摔攻击 |
| 4 | 体力强化 | 4000 | 体力上限增加 | — |
| 5 | クイックスタンドI | 8000 | 缩短倒地起身时间 | 转动左摇杆以及连按○＋×＋△＋□键 |
|  | 体力强化 | 8000 | 体力上限增加 | — |
| 6 | 体力强化 | 10000 | 体力上限增加 | — |
| 7 | エスケープ　グレイドI | 15000 | 能够更有效从敌人手中挣脱 | 被敌人抓住后连按×键 |
|  | 投げ巻き込み威力强化 | 15000 | 投技能够将周围敌人击倒 | 发动投摔攻击 |
|  | 体力强化 | 15000 | 体力上限增加 | — |
| 8 | ロングスウエイ | 20000 | 侧闪距离更长且能够瞬间发动 | 发动侧闪 |
|  | 铁腕ガード | 20000 | 更有效防御打击系攻击 | 成功防御（对刃系及枪系攻击无效） |
|  | 体力强化 | 20000 | 体力上限增加 | — |
| 9 | クイックスタンドII | 30000 | 缩短倒地起身时间 | 转动左摇杆以及连按○＋×＋△＋□键 |
|  | エスケープ　グレイドII | 30000 | 能够更有效从敌人手中挣脱 | 被敌人抓住后连按×键 |
|  | 体力强化 | 30000 | 体力上限增加 | — |
| 10 | 体力强化 | 40000 | 体力上限增加 | — |

## 存档点　龍が如く2

本作中是利用公共电话亭来存档的，玩家只要来到地图上标识有“S”的地点就可以通过打电话进行存档。除此之外，作为桐生根据地的セレナ小房间中也可以进行存档。（上代中这个房间还可以看经历过的过场动画，但在本作中就只有等到通关后才能在标题画面选项中观看了。）

## 道具箱　龍が如く2

桐生可以携带的道具武器都有着上限，除了卖掉套现外，玩家还可以将其存放在セレナ小房间的道具箱中，等需要时再取出来使用。除去セレナ外，在某些特定地点也有着道具箱的存在，而道具箱有些类似于《生化危机》系列”，不管你是存在哪个箱子中都可以在任何道具箱中找到，也就是俗称的“次元箱”。

## 都市游玩冒险　龍が如く2

丰富多彩的收集要素和随心所欲的都市游玩是《如龙》大受好评的两大要素，在游戏中，玩家可以在自由行动时间随意游走于城市中。你可以玩电子游戏，玩抓娃娃机，打棒球，看录像，甚至还能够当牛郎，找小姐……这些要素不但大大增强了《如龙2》的游戏性，也令玩家更加沉醉于这个虚拟而真实的游戏世界中。




在闲逛的过程中，玩家会遇到多达上百件分支任务，完成这些任务就有可能得到金钱、经验值、道具甚至学会特殊技能，详情请参看后文的研究篇。

## 隐藏要素　龍が如く2

●如果玩家的记忆卡中有前作《如龙》的记录，那么在选择“NEW GAME”之后就能获得遥送来的装备品以及药品。

●游戏最初只有EASY和NORMAL难度，通关一遍后出现HARD，HARD通关后出现EX HARD难度

●如果玩家在没有“Continue”的情况下完成游戏，则二周目会获得EASY难度200万、NORMAL难度300万的奖励。但如果中途出现“再挑战”则只能获得100万。

龍が如く2

# 最速攻略



## 第一章 血之遗书

●与遥一同来到风间新太郎的墓碑前
●与近江连合的刺客战斗
●开始搜寻大吾后在中道通り与神室街流氓发生战斗
●与车田对话
●在剧场前广场与神室街流氓发生战斗
●与理香对话
●在SHINE与大吾手下战斗
●与大吾战斗

## 第二章 关西之龙

●在苍天堀通り与流氓战斗
●在苍天堀通り与黑川（紫色西服）对话
●进入苍天堀通り西侧的夜总会“グランド”
●与左侧楼梯前的客人对话
●与黑川对话预约到VIP席
●返回グランド发生剧情后与近江连合成员战斗
●与乡田龙司对话的剧情发生后，返回苍天堀通り东侧的大屏幕前

## 第三章 狩猎黑社会的女人

●与堂岛大吾对话后前往近江连合本部
●来到位于大楼顶端的接待室，将身上的武器装备全部放到接待室的道具箱中
●与接待室门前的人对话，进入会议大厅，发生剧情
●与乡龙会成员战斗，来到大楼外救出乡田会长
●与乡田龙司战斗

## 第四章 近江四天王

●在严桥找到黑川得知葵屋的具体位置
●来到位于招福街的葵屋，见到民代发生剧情
●返回起始位置找到薰（招福街东侧出租汽车站）
●在薰的体力耗尽之前来到葵屋
●离开葵屋后接到大吾的电话
●很快民代来电话，玩家根据要求前往位于苍天堀通り的オースミ药局购买绷带
●返回葵屋，将绷带交给民代
●拿到子弹后前往招福街西侧的麻将馆与门口的男人对话
●在麻将馆楼前与NPC对话得知“雀歌”的位置
●在苍天堀的クラブセガ内找到雀歌，与他对话选择“いいだろう”
●与雀歌对话（之前是否抓取到布偶都没有影响），前往毗沙门桥储物柜旁，选择“お前らに支う金などない”后与流氓战斗
●在苍天堀川南侧沿岸与男人对话找回小猫
●返回与雀歌对话获得樱牌和麻雀必胜法
●获得樱牌后顺利进入麻将馆，与江崎对话选择“アンタに任せる”
●支付10万的情报费后发生剧情
●之后被要求支付30万(★)
●返回麻将馆，与江崎对话
●剧情发生后与江崎发生战斗
●战斗结束后返回葵屋
★直接支付30万则继续发展剧情，没钱玩家需要完成“アーモンド事件”

**アーモンド事件**

●在严桥与黑川对话，引发アーモンド事件
●在苍天堀的酒吧“ステイル”与调酒师对话获得情报




## 第五章 被隐藏起来的过去

●接到柏木的电话，来到大街
●接到大吾的电话后乘坐出租车前往东城会本部
●会议结束后在1楼大厅从弥生手中获得“キジの形をした键”
●调查庭院前的挂画，开启密室
●在密室的地上找到“鬼炎のドス”
●与弥生对话后来到本部门前与刺客战斗
●返回神室街接到薰的电话
●在ドン・キホーテ（中道通りの入口）购买“女性用下着”和“天然水生ビールモルツ”
●返回セレナ发生剧情
●在西公园前与田村对话
●从西公园的公共厕所进入赛之河原
●来到地下欢乐街尽头的“赛の河原地下·屋敷”，见到真岛后发生剧情
●将身上的武器装备全部放到道具箱中后与NPC对话
●在决斗中战胜真岛后返回セレナ

## 第六章 图谋

●接到柏木的电话，来到大街
●接到大吾的电话后乘坐出租车前往东城会本部
●会议结束后在1楼大厅从弥生手中获得“キジの形をした键”
●调查庭院前的挂画，开启密室
●在密室的地上找到“鬼炎のドス”
●与弥生对话后来到本部门前与刺客战斗
●返回神室街接到薰的电话
●在ドン・キホーテ（中道通りの入口）购买“女性用下着”和“天然水生ビールモルツ”
●返回セレナ发生剧情
●在西公园前与田村对话
●从西公园的公共厕所进入赛之河原
●来到地下欢乐街尽头的“赛の河原地下·屋敷”，见到真岛后发生剧情
●将身上的武器装备全部放到道具箱中后与NPC对话
●在决斗中战胜真岛后返回セレナ



## 第六章 图谋

●从セレナ出来后与ユウヤ对话
●在剧场前广场与森田对话得知天野ビル的确切位置
●在七福通り西侧的天野ビル前与“チーム16ビット”成员战斗
●在“ことぶき药局”附近找到“チーム16ビット”的首领
●与天野兄弟战斗
●胜利后获得“天野ビルの键”
●进入天野ビル后与神秘组织的成员发生战斗
●来到楼顶发生剧情

## 第七章 海外组织的暗影

●在瓦次郎和一辉的体力耗尽前来到位于泰平通り柄本医院，途中被警察盘问3次也算失败
●与伊达对话，选择“バンタムに行こう”
●来到ミレニアムタワー西侧的バンタム，发生剧情
●接到薰的电话返回柄本医院
●战胜谜之外国人后发生剧情
●前往バンタム与伊达会合，之后与店长发生战斗
●战斗结束后返回セレナ

## 第八章 嫌疑犯

●与薰一同来到ミレニアムタワー的50层，见到サイの花屋
●乘坐电梯来到地下变电室发生战斗
●干掉7名杂兵后与BOSS林弘发生战斗
●得知堂岛大吾的确切位置后，来到位于泰平通り东侧的“桃源乡”
●在最上层救出被绑架的堂岛大吾



## 第九章 近江大侵攻

●在セレナ与柏木对话后乘坐出租汽车来到东城会本部
●进入东城会本部1层大厅后发生剧情
●在本部门前与乡龙会成员战斗
●剧情结束后接到薰的电话，前往储物柜前的十字路口
●与真岛对话发生剧情，之后乘出租汽车返回东城会本部
●进入东城会本部发生与锦山组成员的战斗
●进入2层的会议室，发生新藤浩二BOSS战1
●剧情结束后返回2层的会议室，发生新藤浩二BOSS战2

## 第十章 幸存者

●能够自由行动后来到剧场前通り触发剧情
●前往チャンピオン街的酒吧“シェラック”与タカシ对话，选择“分かった 教えてやる”
●来到ミレニアムタワー与花屋对话
●返回“シェラック”与タカシ对话后发生剧情
●接到薰的电话后前往セレナ
●与薰来到大阪，前往葵屋与民代对话
●在苍天堀通り西侧的酒吧“ステイル”与店员对话
●在苍天堀通り西侧与流氓发生战斗
●战斗胜利后在苍天堀通り西侧与纹身师风雕对话触发剧情
●前往招福街的丁字路口，玩家自动来到事务所
●与聪史对话后发生战斗

## 第十一章 铁的规则

●来到新星街，在パリジャン通り与人下将棋，胜利后获得情报(★)
●在パリジャン通り拐角处的佛龛（绿色）前投入100日元，引出有金
●战胜有金后前往通天阁展望台
●来到展望台，在贴有黄色标签的望远镜前投入100日元
●获得电话号码后，播打这个电话（在“贵重品”中选择“ラゲーナのメモ”，会出现打电话的选项）
●对方要求说出密码时，输入“503”（通天阁的楼梯总数），获得提示
●在“よって屋”连续点“月の轮グマのホルモン”这道菜，获得“龙马の驹”
●获得“龙马の驹”后进入通天阁旁边的“桂马”（原本有一壮汉挡路），发生剧情
●与随后而来的真拳派精英战斗
★不会玩将棋的玩家可以跟旁边的NPC对话，获得必胜的绝招——大喊你妻子过来了，然后调转棋盘……

## 第十二章 大阪城

●在体力耗尽前返回葵屋发生剧情
●在严桥与黑川对话获得情报
●接到神秘人物电话，前往苍天堀通り的横掘ゴルフセンター
●调查倒地的店长，发生与神秘壮汉的战斗
●接到黑川的电话，前往苍天堀通り北侧
●战胜黑川等人后乘坐出租车前往新星街
●在パリジャン通り的针灸院发现江崎
●追赶江崎来到停车场旁的街道发生战斗
●乘坐出租车来到大阪城
●战胜沿途的千石组成员来到5层，与国枝战斗
●在大阪城最上层，与两只猛虎决斗

## 第十三章 清算过去

●从葵屋出来后在，与遥来到南边发生情节
●接到社长的电话后，来到南面的事务所发生剧情，选择“本人にも闻いてみないと……”
●在“ステイル”与女店员对话，之后在苍天堀川北侧沿岸找到女店员
●回到葵屋，与遥对话返回东京
●在返回东京的路上，与真拳派的成员6连战
●到达东京后，来到ミレニアムタワー与仓桥发生战斗



## 第十四章 乡龙会东上

●返回セレナ与薰对话
●接到伊达的电话后来到柄本医院
●剧情过后乘坐出租车前往东城会本部
●前往地下欢乐街的“赛の河原地下·屋敷”，与花屋和真岛汇合
●离开赛之河原后，先后接到户本（バンタム的店长）、柄本以及ユウヤ的告急电话
●解决了バンタム以及柄本医院的乡龙会成员后，在スターダスト遇到了乡田龙司

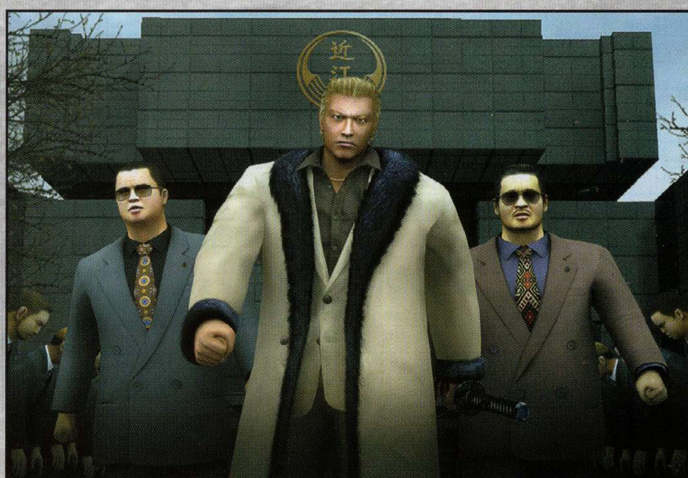
## 第十五章 惟一的血亲

●返回赛之河原与真岛对话
●触发“惩りない男”事件后，接到伊达的电话(★)
●返回セレナ见到须藤和伊达
●剧情过后乘坐出租车前往警视厅
★当玩家来到公园前通り“龙宫城”的前面时自动触发。

## 第十六章 决意

●在セレナ与伊达对话选择“准备ができている”
●在前往神室街ヒルズ的沿途发生数场杂兵战
●在神室街ヒルズ顶楼发生乡田龙司BOSS战1
●剧情过后与寺田行雄（金大津）发生战斗
●剧情过后发生乡田龙司BOSS战2

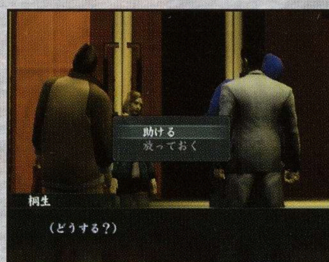




# 龍が如く2 研究解析



## 全钥匙及换取物一览




与前作相同，玩家在自由行动时经常会从地上拣到带有编号的钥匙，并能用其打开相应的储物柜取得物品。本作中共有100把钥匙，神室町和苍天堀/新星町各50把，而储物柜的位置则分别在泰平通り西和招福町西。需要提醒的是，表格中的章节指的是该钥匙最初出现的章节，而并不意味着只有在本章中才能捡到该钥匙。

**关东**

| 编号 | 章节 | 地点 | 储物柜物品 |
|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 六兰庄 | 身代わり石 |
| 2 | 5 | 龙宫城/3楼电梯旁 | おしゃれな铁伞 |
| 3 | 5 | チャンピオン街/空地中央 | タフネスエンペラー |
| 4 | 5 | 剧场前广场/CLUB SEGA前方 | タフネスZZ |
| 5 | 5 | ミレニアムタワー前庭/左边入口楼提前 | スタミナンXX |
| 6 | 5 | 第三公园 | 女性用下着 |
| 7 | 5 | マッハボウル | 100ポンドマイボウル |
| 8 | 5 | すっぽん通り/西側 | タフネスエンペラー |
| 9 | 5 | 儿童公园 | メリケンサック |
| 10 | 5 | 秦平通り东/左侧 | サムライのDVD |
| 11 | 5 | マリエッタ/店铺升至最大 | サウスポーブレス |
| 12 | 5 | ドン・キホーテ店 | 樫の木刀 |
| 13 | 6 | 公园前通り里/花2万元向路上的男子购买 | 怪しいビデオ |
| 14 | 5 | “メールでお仕事”任务途中/儿童公园长椅旁 | 绿の箱 |
| 15 | 5 | コインロッカー前 | タウリナーマキシマム |
| 16 | 5 | ミレニアムタワー北側/停车场旁小路内 | 白灵水 |
| 17 | 5 | 九州一番星店 | 青龙刀 |
| 18 | 5 | 中道通り里/拐角处 | 催泪スプレー |
| 19 | 5 | エイジア | 神树の木刀 |
| 20 | 5 | 龙宫城1F/东北方 | ボロボロのマフラー |
| 21 | 5 | セレナ | 紫黑树の木刀 |
| 22 | 5 | 神室町ヒルズ/靠近地下入口如今 | 刚力ナックル |
| 23 | 5 | ピンク通り/北侧 | ノコギリ |
| 24 | 5 | 龙宫城5F/中间通道拐弯处 | タフネスインフィニティ |
| 25 | 5 | 吉田バッティングセンター | タフネスエンペラー |
| 26 | 5 | 中道通り里/ことぶき药局旁小路中 | 旧帝国手榴弹 |
| 27 | 7 | 完成支线任务“白莲师との出会い” | 莲家棒术大全 |
| 28 | 5 | チャンピオン街/东北侧路上 | 仕入み棒 |
| 29 | 5 | ポッポ中道通り里店 | ロープ |
| 30 | 5 | カフェセントラル店 | スタミナンロイヤル |
| 31 | 5 | 龙宫城2F/西北侧屋内 | 组长のバット |
| 32 | 5 | 神室町ヒルズ/屋外中央 | 组长のマイボウル |
| 33 | 5 | 千两通り/东侧尽头 | 食卓盐 |
| 34 | 5 | セレナ/楼下后街 | PLAYERの驹 |
| 35 | 5 | 喫茶アルプス店 | クマのストラップ |
| 36 | 5 | CLUB SEGA剧场前店 | 韦驮天水 |
| 37 | 5 | ピンク通り里/南侧拐角 | ガントレット |
| 38 | 5 | 昭和通り/东侧尽头 | ウコン锭 |
| 39 | 5 | ビーム | スタミナンスパーク |
| 40 | 5 | MEB | 仕込み棒 |
| 41 | 5 | マリエッタ/事务室前 | フランス制ハンドバッグ |
| 42 | 5 | ホテル街/北侧 | 西洋の盾 |
| 43 | 5 | 龙宫城4F/东南侧 | カリスマリング |
| 44 | 5 | デボラ | 绝缘体シャツ |
| 45 | 5 | 七福通り西/出租车附近 | ポット |
| 46 | 5 | 七福パーク/北侧 | 灰皿 |
| 47 | 5 | 公园前通り里/L字型通路中 | 刚力ナックル |
| 48 | 5 | 龙宫城2F/赌场里面 | 刚力の军手 |
| 49 | 5 | 完成支线任务“将棋2” | 金货1000G |
| 50 | 5 | 地下欢乐街/存档点附近 | 御舟の小太刀 |

**关西**

| 编号 | 章节 | 地点 | 储物柜物品 |
|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 招福町西侧/储物柜前 | スタミナンロイヤル |
| 2 | 4 | 苍天堀侧道东/严桥下 | べっこうの皿 |
| 3 | 3 | CLUB SEGA内 | 紫黑树の木刀 |
| 4 | 4 | 招福町东侧/招牌右边 | 改造ライター |
| 5 | 12 | 新星町/桂马 | 身代わり石 |
| 6 | 3 | 严桥 | 男气の香水 |
| 7 | 4 | 招福町南侧/ガンダーラ前方附近 | アタッシュケース |
| 8 | 11 | 新星町/最北侧路上 | オーガナックル |
| 9 | 4 | 夜游び道场 | タフネスZZ |
| 10 | 3 | 苍天通り东侧/自行车停放处前 | ライフストーン |
| 11 | 3 | 毗沙门桥/右侧人行道 | ペンチ |
| 12 | 11 | 新星町/后巷地藏前 | ウコン锭 |
| 13 | 4 | リーチ楼 | タフネスZ |
| 14 | 4 | スナック葵 | 钢铁レガース |
| 15 | 4 | 招福町/リーチ楼南方通道 | 坏れかけのスタンガン |
| 16 | 11 | 新星町/よって屋 | 高级伞 |
| 17 | 11 | 新星町/通天阁前 | 樫の木刀 |
| 18 | 3 | 苍天堀川北侧通道 | タフネスインフィニティ |
| 19 | 4 | 苍天堀川南侧通道/最西边 | 本宫武のドス |
| 20 | 3 | 白蛇ラーメン | Bjのお守り |
| 21 | 4 | ドン・キホーテ | 韦驮天水 |
| 22 | 3 | 苍天通り西侧/出租车前 | 东城真ケンカ奥义DVD |
| 23 | 11 | 通天阁/展望台南侧 | 金棒 |
| 24 | 4 | 苍天堀川南侧通道 | スタミナンX |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 25 | 4 | 招福町/夜游び道场附近 | 闪光弹 |
| 26 | 11 | 新星町/パリジャン通り | 铁伞 |
| 27 | 4 | 招福町东侧/入口招牌下 | バタフライナイフ |
| 28 | 3 | 严桥北侧 | 白灵水 |
| 29 | 3 | サンライズ | 韦驮天水 |
| 30 | 11 | 新星町/停车场中央 | スタミナンスパーク |
| 31 | 4 | 招福町东侧/出租车前方 | 杀虫剂 |
| 32 | 4 | 招福町南侧/通道西侧 | ライトニング・ボム |
| 33 | 3 | Mストア店 | 特制特殊警棒 |
| 34 | 3 | ステイル店 | 白灵水 |
| 35 | 11 | パリジャン通り东北侧会合地点/施工现场附近 | 喧哗サラシ |
| 36 | 3 | 苍天堀通り东/最东侧木箱附近 | 黑い宝石 |
| 37 | 3 | 严桥/苍天堀侧道东楼梯上 | 白灵水 |
| 38 | 3 | 横堀ゴルフセンター | イタリア制财布 |
| 39 | 3 | オースミ药局前 | スタミナンXX |
| 40 | 11 | Mストア新星町店 | サウスポーブレス |
| 41 | 3 | 苍天堀侧道西/川北侧通道最西侧 | 特殊警棒 |
| 42 | 4 | 招福町南侧/通道东侧 | 仕入み棒 |
| 43 | 4 | 文左卫门筋/通道北侧 | 旧帝国手榴弹 |
| 44 | 4 | 苍天堀侧道西/川南侧通道记录点旁 | 黑带 |
| 45 | 4 | 毗沙门桥/前往苍天堀川南侧的楼梯拐角 | 喧哗サラシ |
| 46 | 4 | 苍天堀侧道东/川南侧通道小楼梯上 | BANKERの马驹 |
| 47 | 4 | えびすや苍天堀 | タフネスエンペラー |
| 48 | 3 | CLUB SEGA | 组长のバット |
| 49 | 11 | 通天阁 | 平常心の手ぬぐい |
| 50 | 3 | 苍天堀通り/CLUB SEGA前休息椅旁 | 身代わり石 |

※需要提醒的是，关西22号钥匙和关东10号钥匙分别可得到的“东城真ケンカ奥义DVD”和“サムライのDVD”可以强化体力槽，而关东27号钥匙可得到的“莲家棒术大全”能令桐生习得莲家操棒术和“莲家棒术の极み”。

## 分支任务

与《如龙》相比，本作的分支任务无论是数量还是内容丰富度都更为出色。随着剧情的发展，玩家可以在街道上触发多种多样的与主线情节毫无关系的分支任务。而完成这些分支任务除了能够获得金钱与经验值的奖励外，还能够得到各种武器、道具，甚至是必杀技。而在某些任务中与NPC成为朋友后，之后在该地区发生战斗的话就会得到该NPC的协助，对于战斗可以说有很大帮助。

下面我们就为大家带来游戏全120个任务的达成方法，其中的发生时期指的是该任务的最早出现时间，而非意味着该任务只在本章中出现。需要注意的是，有些任务是需要之前完成特定任务才会出现的，而有些任务还有时间、昼夜、晴雨限制，所以大家一定要仔细看这篇研究，千万不要留下遗憾哦。




### 001 时计卖り

发生时期：第2章
发生地点：苍天堀/苍天堀通り东
报酬：经验值300

- 与苍天堀通り东最东端的中年男人对话
- 选择“见る”、“买わない”、“付えない”
- 与苍天堀の男发生战斗

### 002 まぐたこの店员と颜驯染み

发生时期：第2章
发生地点：苍天堀/苍天堀通り东
报酬：经验值700/与店员成为朋友

- 在まぐたこ（苍天堀通り东最东端）累计购买7次章鱼烧（たこやき）
- 与店员成为朋友

### 003 彼女へのプレゼント1

发生时期：第2章
发生地点：苍天堀/CLUB SEGA苍天堀店
报酬：3万元 & 经验值300

- 在CLUB SEGA，与抓娃娃机前的男子对话选择“俺が取ってやろう”
- 玩抓娃娃机获得“ロボ部长”

### 004 食い逃げ

发生时期：第2章
发生地点：苍天堀/苍天堀通り西
报酬：2万元 & 经验值500，与店员成为朋友

- 与苍天堀通り西的白蛇ラーメン店店员对话
- 与毗沙门桥上最胖（左侧的胖子）男人对话
- 选择“お前が食い逃げ犯だ”
- 与苍天堀の男发生战斗

### 005 彼女へのプレゼント2

发生时期：第2章
发生地点：苍天堀/CLUB SEGA苍天堀店
报酬：经验值500、道具“ロボ部长”&“スイス制高级腕时计”

- 完成“彼女へのプレゼント1”，在苍天堀侧道西的路上拣到“ロボ部长”
- 返回CLUB SEGA，与抓娃娃机前的男子对话
- 玩抓娃娃机获得“ロボ课长”

**备注** スイス制高级腕时计是“彼女へのプレゼント3”的重要道具，如果不慎卖掉可以在ル・マルシェ购买到。

### 006 妊妇

发生时期：第2章/完成事件005
发生地点：苍天堀/苍天堀侧道西
报酬：3万元 & 经验值500

- 与苍天堀侧道西毗沙门桥下面的孕妇对话
- 被勒索20万时选择“付わない”
- 与街のゴロツキ发生战斗

### 007 彼女へのプレゼント3

发生时期：第2章/完成事件006
发生地点：苍天堀/CLUB SEGA苍天堀店
报酬：经验值700 & 道具“イタリア制リング”

- 与CLUB SEGA内抓娃娃机前的男子对话
- 选择“返す”将スイス制高级时计还回去

### 008 彼女へのプレゼントその后

发生时期：第3章（完成时间007后）
发生地点：苍天堀/CLUB SEGA苍天堀店
报酬：经验值1000 & 道具“ゴールドロボ社长”

- 在CLUB SEGA苍天堀店，与抓娃娃机前的男子对话




### 009 金松 茂 出会い篇

发生时期：第4章
发生地点：苍天堀/招福町西
报酬：10万元 & 经验值200

- 在招福街西的ドン・キホーテ门前撞上金松茂
- 选择“大丈夫だ”

**备注** 选择“骨が折れたかもしれない”会获得同样的报酬，但会导致系列任务结束。

### 010 佐伯先生 出会い篇

发生时期：第4章
发生地点：苍天堀/招福町西
报酬：500经验值 & 贵重品“幸福追求の本”

- 在招福街西的出租车站替议员解围（选择“助ける”）
- 与苍天堀の男发生战斗

**备注** “幸福追求の本”与086号事件有关

### 011-013 キャバクラPRIME

发生时期：第4章
发生地点：苍天堀/PRIME
报酬：各2000

- 进入PRIME
- 指名キャバ嬢并达成其好感度

### 014 苍天堀の呼び入みと颜驯染み

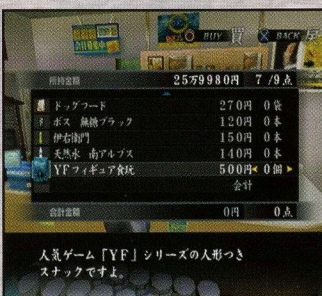
发生时期：第4章
发生地点：苍天堀/苍天堀通り
报酬：经验值200、与NPC成为朋友

- 在苍天堀通り的つぼらや附近，与NPC会话
- 与苍天堀のチンピラ发生战斗

### 015 アルバトロス赤木

发生时期：第4章
发生地点：苍天堀/横堀ゴルフセンター
报酬：经验值2000、贵重品“赤木のサイン入り5番アイアン”、技能“ゴルフの极み”

- 玩高尔夫5次以上
- 与横堀ゴルフセンター内的赤木对话
- 选择“挑战する”
- 总共达到800分以上




### 016 幻のフィギュア

发生时期：第5章
发生地点：神室町/ポッポ天下一通り店
报酬：经验值700、レアフィギュア×3、国产ダイバーズウォッチ

- 在ポッポ天下一通り店与货架前的男子对话
- 花500元购买YFフィギュア食玩
- 与男子对话，并选择“いいだろう”

### 017 龙宫城

发生时期：第5章/夜晚
发生地点：神室町/天下一通り
报酬：经验值1000

- 在天下一通り帮助流浪汉，与神室街のチンピラ发生战斗
- 胜利后乘坐スーパータートル号到达龙宫城

**备注** 完成分支任务后，玩家便可以随时来龙宫城。龙宫城1F有西式赌场，2F有日式赌场，4F有将棋馆。与1F的末吉对话后，斗技场比赛中就能遇到他。




## 018 えびすや神室街の店员と颜驯染み

发生时期：第5章
发生地点：神室町／えびすや神室町
报酬：经验值700，与店员成为朋友

- ●在えびすや累计消费超过5次
- ●之后再次来到店中，与前台对话后帮忙追赶强盗
- ●与神室街のチンピラ发生战斗

## 019 千两通りのキャッチと颜驯染み

发生时期：第5章
发生地点：神室町／昭和通り东
报酬：经验值200、与キャッチ成为朋友

- ●在昭和通り东与NPC对话
- ●与神室街のチンピラ发生战斗

## 020 亚天使のママと颜驯染み

发生时期：第5章／夜晚
发生地点：神室町／亚天使
报酬：经验值200

- ●与亚天使柜台前的妈妈桑对话
- ●离开店后再次进入
- ●与神室街のチンピラ发生战斗

## 021 剧场前の若者と颜驯染み

发生时期：第5章
发生地点：神室町／剧场前广场
报酬：200经验值、与少年成为朋友

- ●在剧场前广场替少年解围
- ●与神室街のチンピラ发生战斗

## 022 九州一番星の店长と颜驯染み

发生时期：第5章
发生地点：神室町／九州一番星
报酬：经验值200、与店长成为朋友

- ●在九州一番星吃过所有的拉面（6种）
- ●与店长对话

## 023 儿童公园の醉っ付いと颜驯染み

发生时期：第5章
发生地点：神室町／儿童公园
报酬：200经验值、与醉汉成为朋友

- ●与儿童公园里的醉汉对话
- ●选择给他酒系道具（日本酒、天然水生ビール、モルツチューハイ196°C）

## 024 ヒマワリ援助1

发生时期：第5章
发生地点：神室町／中道通り入口
报酬：300经验值

- ●在中道通り入口（出租车站旁）与园长对话
- ●捐献1万元
- ●与园长对话，选择“好きなことをさせる”
- ●稍后接到遥发来的短信
- ●稍后桐生自动给モグサ打电话
- ●在剧场前广场与モグサ对话
- ●稍后接到遥发来的短信
- ●返回中道通り的入口处，与园长对话获得300经验值

## 025 ヒマワリ援助2

发生时期：第5章／完成事件024
发生地点：神室町／中道通り入口
报酬：经验值500＆贵重品“ヒマワリの绘”

- ●在中道通り入口与园长对话并赞助3万元
- ●再次与园长对话选择“分かった”
- ●赞助25万元
- ●稍后接到遥发来的短信
- ●与园长对话

## 025 ヒマワリ援助3

发生时期：第5章／完成事件025／夜间
发生地点：神室町／中道通り入口
报酬：经验值1000，道具“手作りクッキー”、贵重品“リフオームの名刺”

- ●与园长对话并赞助5万元
- ●从园长口中得知被敲诈500万
- ●稍后接到敲诈电话
- ●与町のゴロツキ发生战斗
- ●胜利后获得名片“イミテーションリフオーム”
- ●稍后接到遥发来的短信
- ●与园长对话

## 027 ヒマワリ援助4

发生时期：第5章，完成事件026
发生地点：神室町／中道通り入口
报酬：经验值3000，道具“手编みのマフラー”、贵重品“遥の写真”

- ●与园长对话并赞助10万元
- ●再次与园长对话选择“协力しよう”
- ●在贵重品一栏中选择之前得到的名片打电话
- ●稍后接到遥发来的短信
- ●与园长对话

## 028 放火魔

发生时期：第5章
发生地点：神室町／中道通り
报酬：7万元＆经验值500

- ●在中道通り的“カフェセントラル”门前看到放火魔
- ●追上放火魔后发生战斗

## 029 ホストクラブ（アダム）

发生时期：第5章
发生地点：神室町／ホテル街
报酬：3000元＆200经验值

- ●在ホテル街与前男公关对话触发分支任务
- ●前往アダム与镜对话接受面试
- ●与店内的前辈对话
- ●在七福通り拉拢3名女性来店

**备注** 面试时的问题对后面剧情发展没有实际影响。

**七福通り的三名女性：**
与便利店旁边的女性对话，选择“ナンパです”、“こういうのはじめてなんです”。
与便利店另一侧街道上的女性对话，选择“それよりいいホストクラブありますよ”、“面白いホストがいっぱいですよ”。
在儿童公园与大妈对话

**接到镜的电话后前往“アダム”**
- ●协助店里的No.1接待客人
- ●获得8000元以及500经验值

**备注** 玩家在“アダム”的工作就是接待到访的女客人，与她们聊天，让她们感到高兴。客人的好感度表示在画面的左上角，最多有10颗心。以下列出的是目前已知的对话最佳选项，不排除有遗漏，不过即使有未收录的选项，大家只要挑最能讨人欢心的话回答就可以。因为是聊天，因此无法把全部对话放出让大家参照，这里就只列出剧中的关键词／句；或是玩家按照给出的最佳选项回游戏中逐个寻找……

| 关键词／句 | 最佳选项 |
|---|---|
| 耳がキレイ | 耳たぶ触ってもいいですか? |
| お腹痛い | 药持ってきましょうか? |
| 膝枕してもらって | いい仲ですね |
| あの人谁なの? | それは俺です |
| プレゼントは气持ちの问题だからね | 值段なんて关系ないですよね |
| 今日何の日 | 记忆力拔群ですね |
| 愈しオーラが | タカヤさんベタ过ぎますよね |
| 他の子に无い空气 | 男を魅了するフェロモンが～ |
| 酒饮めるの? | お安い御用ですよ |
| スカウトされた | 勿体无いことしたな～ |
| 地方から～ | それだけ认知された译ですよね |
| 前の仕事は? | 先生でしょ? |
| 休みの日は | ボランティア活动してます |
| 瘦せなきゃ | 今のままで十分かわいいのに |
| 浮气した事ある? | 浮气は文化 |
| もっとどっしり | いおりさんの美しさが原因です |
| 水分补给を | お冷という名のシャンパンいきましょう |
| 40岁越えても辉いて见える人 | 结局は中身ですよね |
| タカヤ君に无视された | モグラ井みの视力だから |
| 店のイベント来てくれるよね? | もしかして彼氏と约束? |
| 在最后客人会根据好感度选择最后追加的酒水，选择ゴールド额外增加4万，シャンパン白额外增加2万。 | |

**接到镜的电话后前往“アダム”**
- ●首次坐台，目标是8万●目标达成后获得3万元以及500经验值
- ●前往韩来与客人一同吃饭

**备注** 在韩来吃饭建议玩家将菜单全点一遍，这样不仅能够完成点菜的收集率，更能够直接获得上千的经验值

| 关键词／句 | 最佳选项 |
|---|---|
| ホストに行くきっかけ | イケメンホストが目当てですね |
| 好きなタイプは? | 知的で场の空气が读める人かな |
| 洋服のサイズには困ったことない | ちょっと抱きしめてもいいですか? |
| ちょっと怖いよね? | 俺がいるから心配いりませんよ |
| 后ろ姿かっこいいよね | 男は背中で语りますから |
| 沉默はよくない、话题を振らなければ | いい服のセンスしてますね |
| のど渴いちゃった | シャンパンが似合ってますよ |
| 浮气してるサイン | 携带を离さない |
| どんな映画好き? | 俺もサスペンスが大好きです |
| 断れなくなっちゃう | 断るときはちゃんと断りましょう |
| 自分の时间が作れるし | その时间を俺の为に使ってください |
| 部屋が广すぎるの | 俺にも夜景を见せてくれませんか? |
| 株にはまってる | 俺に投资してくれた方が儲かりますよ |
| お酒饮めるの | 何杯でもいけます |
| ホストは初めてです | でも俺、No.1になる自信があります |
| オラオラ营业は | ゴタゴタ言わずにボトル入れろ! |
| どういう客が嬉しい? | 大人の游びが分かってる人かな |
| ホストのグランプリ～ | 俺はあっこさんだけでいいです |
| 饮み物どうします? | シャンパン3本いきません? |
| 会社でも男の人に一度も诱われない | じゃあ俺が诱います |
| 趣味、特にこれといったことはないね。 | 今度俺とデートしません? |
| 顔をじっと见て | 俺好みの顔 |

**接到镜的电话后前往“アダム”**
- ●正式开始坐台，目标是20万●目标达成后获得5万元以及500经验值
- ●前往寿司吟与客人一同吃饭●前往韩来与客人一同吃饭

| 关键词／句 | 最佳选项 |
|---|---|
| 结婚したい、カズマさんが贷って | 今のままじゃダメ |
| 迷ってるの | 素直に归った方がいい |
| キモイよね | 被害妄想も甚だしいですよ |
| 将来の梦 | いおりの旦那です |
| 浮气する? | 时と场合によりますね |
| クリスマスは? | 彼女次第ですね |
| どこか变わった | 气にならないかな |
| どんな仕草が好き? | 人にもよりますね |
| 寿司で何好き? | カッパ卷き |
| どんな车好き? | 真っ赤なスポーツカー |
| 指名变えちゃった! | そうやってコロコロ变えるんですか? |
| 初恋はいつ? | 觉えてないかな |
| 愈してくれたら | 俺の接客は不满ですか? |
| 太ったら嫌でしょ? | 限度によりますね |
| ペアのマグカップ、一绪に饮めるね | シャンパンなら饮めます |
| 寝る时の格好 | その日によりますね |
| いい感じじゃない? | ショートの子が好きだな |
| オラオラ系なのかな? | どちらも关系ありません |
| お店来てくれない? | 营业でなければ??? |
| 休みの日は? | 友达と一绪です |
| のど渴きませんか? | 俺が胜手に选びますよ |
| 无性にのどが渴きますね | もっと2人の亲睦を深めましょう |

**接到镜的电话后前往“アダム”**
- ●接待大妈，目标是40万●目标达成后获得10万元以及500经验值
- ●前往ル・マルシェ，获得スイス制高级腕时计

**备注** 一定要赶在夜晚结束前赶往ル・マルシェ，否则便算玩家爽约

| 关键词／句 | 最佳选项 |
|---|---|
| 100万ポンと置いたら | 俺の热い抱拥ですね |
| 硬派が一番 | それでは口说けませんよ |
| どうしてくれますの? | 粉雪が降る中で接吻 |
| ババアだと思ってる、分かってることだし | 泪は似合いませんよ+10万 |
| 5年前付き合ってた男に似てる | じゃあ变わりに俺と付き合いませんか |
| 趣味は何? | ゴルフです |
| 小遣い欲しい? | それなら俺を指名し续けてください |
| 当ててごらんなさい | 男を骨拔きにするテクニック |
| どう思います? | 俺もプロポーズできますか? |
| ホストと绍介するのも | 恋人でいいじゃないですか |
| 一度、寝てみたいわ | 俺が优しく包み込みますよ |
| 200万盗まれた | 无事でなによりです |
| どこを见てそう言える | ムダ毛の处理 |
| 爱人契约を结べば～ | 契约なんて必要ありません |
| 女の价值は | いろいろな相性でしょうか |
| 金目当てで | 男を见る目がありますね |
| カズマさんにいくら使うか | アフター |
| デートに连れて行くなら | ホテルのスイートルーム |
| 何かの运命ですわ | 运命は自分で切り开くものですよね |
| 一晚付き合うとしたらいくらで? | サービスの内容によります |
| なにができますの? | 俺の热い抱拥ですね |
| のど渴きませんか? | ゴールドがお似合いですよ |
| ボトル入れませんか? | 2人で干杯しましょうよ |

**接到“アダム”No.1，タカヤ的电话后前往“アダム”**
- ●接待鲇美，目标是300万●目标达成后获得1000经验值
- ●与タカヤ发生战斗●胜利后接到如月的电话前往“シェラック”发生战斗●胜利后获得3000经验值

| 关键词／句 | 最佳选项 |
|---|---|
| おかしな话でしょ? | たしかにママには见えません |
| おかしな话よね。 | 鲇美ママらしいですね |
| 素直に答えてよ | 押しに弱い女だと思います |
| 本当に良かったのかなって | 后悔は谁にでもある |
| ホストになったきっかけは? | 单なる偶然です |
| 肌荒れてないかな? | 精神的につかれてますね |
| 生まれ变わったら | 田舍で渔师 |
| 辞めると大变 | 冲突はどこでもありますよ |
| お客さんが店を作る、ってよく言ったものだわ | ホストも同じです |
| 色大变だったけどね | これからも苦劳する |
| 动物は不思议よね | それは鲇美ママだからですよ |
| 趣味は? | いまやってるホストですね |
| 女性のタイプ | 鲇美ママのように素直な人 |
| 何だと思う? | 时间ですか? |
| 普通の女の子の生活 | それならすぐに出来ますよ |
| 亲戚の家で育ててもらって | 心の据り所が欲しいですよね? |
| ホストになって学んだ事 | 场の空气の读み方 |
| 疲れが溜まっちゃって | そんなことではだめですよ |
| とばすと气持ちいい | どんな车に乘ってるんですか |
| ノド干いたかも | ゴールドお愿いします |
| 最后のお愿い | お愿いします |

## 030 对战台

发生时期：第5章
发生地点：神室町/CLUB SEGA剧场前店
报酬：经验值2000，道具“丰后清水の刀”、贵重品“同人志”

- ●与ゲームオタク的まさゆき对话
- ●选择“对战を挑む”
- ●胜利后选择“挑战を受ける”
- ●与神室町の男进行对战

## 031 ボウリング

发生时期：第5章
发生地点：神室町/マッハボウル
报酬：经验值1000＆技能“ボウルの极み”

- ●打保龄球5次以上
- ●在保龄球馆柜台前与3人组对战获胜
- ●与神室街のチンピラ发生战斗
- ●习得ボウルの极み以及1000经验值

**备注** 完成分支任务后保龄球开启上级模式

## 032 パチスロエース

发生时期：第5章
发生地点：神室町/ボルケーノ
报酬：经验值3000，道具“からあげ便当”＆“金の皿”

- ●玩柏青嫂10次以上
- ●在柏青嫂店入口处与NPC对话
- ●选择“いいだろう”
- ●胜利后玩家身上有3001枚以上的代币时即可完成事件

## 033 アメリカン野球

发生时期：第5章
发生时期：神室町/吉田バッティングセンター
报酬：经验值3000、贵重品“ボブのサイン入りボール”、技能“バットの极み”

- ●在バッティングセンター玩5次以上
- ●与吉田バッティングセンター店内的ボブ对话
- ●总共达成10次本垒打挑战成功

## 034 将棋2

发生时期：第5章
发生地点：神室町/龙宫城4F
报酬：经验值3000＆コインロッカーの键(49番)

- ●在龙宫城4F玩将棋2次以上
- ●与出现的坂井对话
- ●选择“いいだろう”给他食物后可以挑战

## 035 麻雀

发生时期：第5章
发生地点：神室町/中道通り里
报酬：经验值3000＆道具“イタリア制高级ネックレス”

- ●在神室街的雀庄玩3次以上麻将
- ●离开雀庄时与男人对话选择“そうだ”后比赛麻将
- ●麻将胜利后完成事件

**备注** 只有在首次挑战中胜利才能获得最高奖励，再挑战之后胜利只能获得2个银の皿，建议大家挑战前先去存盘。

## 036-038 キャバクラJEWEL

发生时期：第5章
发生地点：神室町/JEWEL
报酬：经验值各2000

- ●进入神室町的JEWEL●指名キャバ嬢
- ●达成好感度

## 039-041 キャバクラSHINE

发生时期：第5章
发生地点：神室町/SHINE
报酬：经验值各2000

- ●进入神室町的SHINE●指名キャバ嬢
- ●达成好感度

## 042 キャバクラ“マリエッタ”经营

发生时期：第5章
发生地点：神室町/七福通り东

- ●在七福通り东，与神室街のヤクザ战斗，帮助停车场旁“マリエッタ”的老板解围
- ●在被询问是否愿意接管“マリエッタ”时选择“しょうがねぇな”
- ●在剧场前说得茧加入（穿豹文大衣的女子）
- ●业绩达到中等偏上后会发生女招待吵架事件，解决方法是给其中一人“イタリア制マフラー”（ル?マルシェ有售）
- ●业绩达到MAX后会提议扩建，选择扩建

第一次扩建后

- ●业绩达到1/4后マサシ来电话说店里出事了
- ●回到“マリエッタ”与神室街のヤクザ战斗
- ●事件解决后女招待リカ辞职
- ●在チャンピオン街说得あきら和まゆ加入
- ●在中道通り说得花子加入
- ●业绩达到中等偏上后发生服务员携500万逃走，从店内女招待口中得知在中道通り的小巷（地图上えびすや的上方）
- ●找到服务员后与神室街のギャング战斗
- ●业绩达到MAX后会提议第二次扩建，扩建后获得ラッキーブレス以及1000经验值

**备注** 在前往中道通り说得花子加入前，如果先与东城会的花子对话就可能会发生BUG，导致游戏无法继续进行

第二次扩建后

- ●在千两通り说得蓝加入
- ●在千两通り北（フュージョン附近）花10万说得さくら加入
- ●业绩达到中等时发生女招待No.1ちなつ被“リリス”老板挖角事件
- ●前往“リリス”，与店前的百合对话
- ●稍后接到マサシ的电话，返回“マリエッタ”与“リリス”老板战斗
- ●停业后经过一段时间再返回“マリエッタ”（比如第六章之后）
- ●获得スーツ以及1000经验值

**备注** 在制订料金的时候，如果在第二次扩建后直接选择最高的料金，则会发生无法经营的BUG，导致分支任务无法完成。女招待的状态保持在3/4以上就可以，方法为在办公室单独面谈。下表是全员的出现时间以及增加状态的选项。需要注意的是这里列出的只是推荐选项，并不是绝对会提升状态。提升状态最佳的办法就是给10万的奖金……

| 姓名 | 说得时期 | 说得场所 | 推荐谈话 |
|---|---|---|---|
| ちなつ | 初期员工 | — | ほめる |
| 美穗 | 初期员工 | — | ほめる |
| リカ | 初期员工 | — | 说教 |
| 茧 | 开始经营后 | 剧场前 | ほめる |
| あきら | リカ辞职后 | チャンピオン街北 | 说教 |
| まゆ | リカ辞职后 | チャンピオン街西 | ほめる |
| 花子 | リカ辞职后 | 中道通正中 | ほめる |
| さくら | 第二次扩建后 | 千两通り(花费10万) | 说教 |
| 蓝 | 第二次扩建后 | ラブインハート附近 | ほめる |
| 百合 | 挖角事件发生后 | リリス店前 | 奖金 |

## 043 演歌横丁

发生时期：第5章/夜晚/单独行动时
发生地点：神室町/チャンピオン街
报酬：经验值1500＆道具“银の皿”

- ●在チャンピオン街的“シェラック”前触发分支任务
- ●选择“助ける”，发生战斗
- ●选择“话を闻こう”再选择“助ける”
- ●与冈村组发生战斗

## 044 殴ってみろ屋

发生时期：第5章/单独行动时
发生地点：神室町/七福パーク
报酬：5万元＆1000经验值

- ●在七福通り的停车场中与殴られ屋打赌，选择“やってみる”
- ●30秒内击中他就算胜利

**备注** 挑战前需要解除身上的武器装备。可以反复挑战，但每次要支付5000元。殴られ屋必定会闪过玩家的第一下攻击，因此建议将他引到两辆车之间，这样就能很容易地打到他了。

## 045 レスラー休业中

发生时期：第5章
发生地点：神室町/龙宫城5F
报酬：贵重品“ゴーリキー寺山”，习得技能“投げ溃しの极み”

- ●龙宫城5F与大场对话●选择“言ってみろ”
- ●选择“いいだろう”●与其进行战斗

**备注** 需要先解除武器装备才能开始战斗。

## 046 レスラー世界を食べる

发生时期：第5章/完成事件045/心Lv.5以上
发生地点：神室町/龙宫城5F
报酬：贵重品“图解・ゴーリキー寺山”＆技能“怪力の极み”

- ●龙宫城5F与大场对话
- ●分3次给他“おでん盛り合わせ”吃
- ●吃完后选择“いいだろう”后发生战斗

**备注** 需要先解除武器装备才能开始战斗。完成“レスラー休业中”后需隔段时间再来。

## 047 レスラー世界を饮む

发生时期：第5章/完成事件046/且玩家体Lv.8以上
发生地点：神室町/龙宫城5F
报酬：贵重品“ゴーリキー寺山自传・刚力王”＆技能“刚力の极み”

- ●龙宫城5F与大场对话
- ●分3次给他“スタミナンロイヤル”喝
- ●喝完后选择“いいだろう”后发生战斗

**备注** 玩家需要事先解除武器和装备才能开始战斗。完成“レスラー世界を食べる”后需要间隔一段时间再来。

## 048 メールでお仕事

发生时期：第5章/完成事件044
发生地点：神室町/剧场西北
报酬：20万元，1000经验值＆贵重品“泰平通り西コインロッカーの键14番”

- ●在剧场西北与ごつい男对话，将电话号码告诉他
- ●很快玩家会收到短信，按要求前往儿童公园
- ●在儿童公园的长椅下面获得钥匙，前往储物柜获得绿の箱
- ●再次接到短信后将绿の箱交给ピンク通り小巷里穿西服的男子
- ●按照短信写的前往保龄球馆
- ●在保龄球馆与厕所前ヒゲの男对话，选择“铃は何个必要だ？”
- ●与神室街の男发生战斗
- ●返回剧场北西与ごつい男对话，在七福通り西追上他后发生战斗

**备注** 获得绿の箱后会被询问是否打开，选择打开的话分支任务便会直接结束。

## 049 Be My Baby

发生时期：第5章/单独行动时
发生地点：神室町/ピンク通り北
报酬：经验值4000

- ●在ピンク通り北的Be My Baby前发生战斗
- ●与组长对话后进店
- ●选择任何选项后与权田原组发生战斗

## 050 元カレ

发生时期：第5章/夜晚/单独行动时
发生地点：神室町/ピンク通り
报酬：经验值700＆道具“高级アクセサリー”

- ●在“エイジア”附近的路边与男子对话，花费1万获得エミ的情报
- ●累计前往“エイジア”3次，最后一次要看完表演
- ●在舞台下接到エミ的信
- ●离开“エイジア”时遇到エミ，选择“いいだろう”后エミ的前男友出现
- ●选择“俺のエミ～”后，回答前男友提出的3个问题

1：カップのサイズは？——D75
2：击退した技は？——大外かり
3：好みのタイプは？——任意选择

- ●与街のゴロツキ发生战斗（打中一次便直接结束）

## 051 古牧の修行 ～复数人组み手篇～

发生时期：第5章
发生地点：神室町/空き地
报酬：技能“古牧流无手返し”

- ●在チャンピオン街的空地与古牧对话
- ●选择“全方位攻击指南”后进行练习
- ●心LV3以上且3分钟内结束战斗
- ●获得古牧真传后再次练习

**备注** 身上有装备时无法触发该事件
第一次练习，需要利用反身攻击打背后的敌人。第二次练习，只有在不防御不摆架势的情况下才能按△键发动必杀。

## 052 古牧の修行 ～ヒートの秘传篇～

发生时期：第5章
发生地点：神室町/空き地
报酬：タフネスエンペラー

- ●在チャンピオン街的空地与古牧对话
- ●选择“素早くヒート状态になるコツ”后进行练习
- ●10秒以内进入Heat状态

**备注** 身上有装备时无法触发该事件
利用地上的砖块攻击能够快速积攒必杀值。

## 053 古牧の修行 ～对拳枪ケンカ篇～

发生时期：第5章
发生地点：神室町/空き地
报酬：技能“古牧流火绳封じ”

- ●在チャンピオン街的空地与古牧对话
- ●选择“对拳枪ケンカ指南”后进行练习
- ●获得古牧真传后再次练习

**备注** 身上有装备时无法触发该事件
第二次练习时要靠近拿枪的敌人才能按△键发动必杀。

## 054 神室街ヒルズの劳动者と颜驯染み

发生时期：第5章
发生地点：神室町/神室町ヒルズ屋外
报酬：经验值200，与神室街ヒルズの劳动者成为朋友

- ●在地下欢乐街见过真岛
- ●在赛の河原入口处的厕所前与坐在地上的工人对话
- ●选择给他タウリナー之类的恢复剂

## 055 高级车

发生时期：第5章/夜晚/单独行动时
发生地点：神室町/ミレニアムタワー北
报酬：5万元＆经验值500

- ●在地下欢乐街见过真岛
- ●在ミレニアムタワー北面，MEB前碰到停在路边的黑色轿车
- ●选择任何选项均会发生战斗

**备注** 战斗中发动与轿车相关的必杀技后战斗直接结束，否则只能获得2万。

## 056 伪桐生

发生时期：第5章/单独行动时
发生地点：神室町/チャンピオン街
报酬：经验值5000

- ●完成与真岛的战斗
- ●在チャンピオン街发生剧情触发分支任务

●跟随冒牌桐生来到七福通り
●在路上遇到JEWEL的店长
●在JEWEL前与冒牌桐生和冒牌シンジ战斗

### 057 わらしべ传说1

发生时期：第6章
发生地点：神室町／剧场广场里
报酬：经验值500＆贵重品“ヒップホップCD”

●在“マッハボウル”门前与直哉对话
●选择“听く”，听完歌后选择“最悪だ”

### 058 わらしべ传说2

发生时期：第6章／完成事件057
发生地点：神室町／七福通り西
报酬：经验值1000＆贵重品“高级万年笔”

●在七福通り西的出租车站与路边的老人对话
●选择给他ヒップホップCD

### 059 わらしべ传说3

发生时期：第6章／完成事件058
发生地点：神室町／公园前通り里
报酬：经验值1000＆贵重品“ハイブリッド长靴”

●在七福街停车场与路边蹲着的工人对话
●选择给他高级万年笔

### 060 わらしべ传说4

发生时期：第6章／完成事件060
发生地点：神室町／ミレニアムタワー前庭
报酬：经验值3000＆道具“イタリア制リング”

●在ミレニアムタワー前，与坐在长椅上的女人对话
●前往神室街ヒルズ入口（厕所前），与穿芭蕾舞鞋的流浪汉对话
●选择“その靴，この长靴と交換してくれ”，获得ダンサーシューズ
●返回ミレニアムタワー前，与女子对话

### 061 灵媒师

发生时期：第6章／完成事件055
发生地点：神室町／泰平通り东
报酬：10万元、1000经验值、贵重品“汚れたビデオ”

●在桃源乡前从男子手中获得“汚れたビデオ”
●在录像店观看“汚れたビデオ”，离开时遇到灵媒师
●与灵媒师对话后选择“拂わない”
●追赶穿红色服装的女性来到泰平通り东
●在白色汽车的后面找到隐藏的纸条
●来到第3公园前空地，与谜の集团战斗

### 062 怪しいビデオ

发生时期：第6章
发生地点：神室町／公园前通り里
报酬：10万元，1000经验值、贵重品“泰平通り西コインロッカーの键13番”

●在韩来旁边的街道旁，花2万购买钥匙
●在录像店观看储物柜中获得的“怪しいビデオ”
●前往“アルプス”，与店员对话
●选择“盗撮ビデオの事を话す”
●追赶犯人并发生战斗

### 063 ビームの谜

发生时期：第6章
发生地点：神室町／剧场前广场
报酬：经验值1000

●与16ビット战斗后
●在剧场前广场与森田对话
●前往ピンク通り的“エイジア”，与新田（舞台左侧）对话
●支付5万元获得暗语
●与ビーム店店员对话，选择“タケちゃん

のどつきり☆ハイスクール天国あるか？”
●输入1989（柏林墙被推翻的年份）
**备注** 完成该事件后就可以从此地购买武器。

### 064 スリ团その1

发生时期：第6章／完成事件062
发生地点：神室町／中道通り
报酬：3万元＆经验值700

●在中道通り撞上戴紫色棒球帽的小子
●在“スマイルバーガー”与店长对话获得有关偷窃团伙的情报
●拥有3万元以上资金后在中道通り撞上戴紫色棒球帽的小子，被偷
●先选择“财布わ确认する”，之后前往第三公园发生战斗

### 065 スリ团その2

发生时期：第6章／完成事件064
发生地点：神室町／中道通り
报酬：15万元＆1500经验值

●从スマイルバーガー店长口中获得情报
●在第三公园与之前戴紫色帽的小子对话，得知组织的总部位置
●来到中道通り的小巷（六兰庄后面）
●进入事务所选择“见逃してくれ”、“见逃さない”发生战斗

### 066 脅され仕方なく桐生を袭う男

发生时期：第7章
发生地点：神室町／ホテル街
报酬：5万元＆经验值500

●在ホテル街的吉田バッティングセンター门前与神室街の男发生战斗
●前往ホテル北面，与胁迫者对话
●追赶胁迫者来到东面，对话后发生战斗

### 066-070 イ・リュウジョン1～4

发生时期：第7章／单独行动时／完成事件028
发生地点：神室町／七福通り东
报酬：30万元，经验值3500，贵重品“サイン入りプロマイド”

●在七福通り的韩来门前与イ・リュウジョン对话
●选择“案内する”（1开始）
●前往ピンク通り的“エイジア”
●选择“案内する”（2开始）
●一同来到チャンピオン街的“亚天使”
●选择“案内する”（3开始）
●继续前往拉面馆“九州一番星”
●前往出租车站（4开始）
●来到出租车站

### 071 秘密のパーティ

发生时期：第7章／单独行动时
发生地点：神室町／デボラ内
报酬：10万元＆经验值1000

●与剧场前デボラ内的男子对话
●从デボラ1层的大门进入舞场，与一名男子对话
●选择“テキーラトニックを三杯奢らせてくれ”
●花费1万元购买入场卷
●收到ケン的短信后90秒内到达ことぶき药局后面的小巷
●稍等一会后与出现的男子对话
●选择“付わない”再选择“付うわけない”

### 072 キミにあるもの仆にあるもの1

发生时期：第7章／夜晚／完成事件071
发生地点：神室町／千两通り
报酬：经验值500

●在千两通り和青年对话
●发生与神室街のチンピラ的战斗
●选择“弱音を吐くな”

### 073 キミにあるもの仆にあるもの2

发生时期：第7章／完成事件072
发生地点：神室町／剧场前通り
报酬：经验值700

●在剧场前通り与被流氓骚扰的女子对话
●选择“助ける”与神室街のチンピラ发生战斗
●选择“绍介する”

### 074 漫画家

发生时期：第7章／完成事件066
发生地点：神室町／ピンク通り
报酬：5万元＆经验值700

●“エイジア”南面十字路口与NPC对话
●选择“助ける”后与神室街の男发生战斗

### 074 白莲师との出会い

发生时期：第7章／单独时
发生地点：神室町／セレナ下方
报酬：经验值2000＆贵重品“泰平通りコインロッカーの键27番”（莲家棒术大全）

●在セレナ下面的小巷与老婆婆对话
●对话中选择“神室街の天下一通りの辺りだ”、“わかつた”和“まあいいだろう”
●与谜の外国人发生战斗
●稍后收到老婆婆的短信
●前往停车场，与老婆婆对话后发生战斗
●稍后收到老婆婆的短信
●在剧场前通り遇到老婆婆后，发生战斗
●胜利后用获得的钥匙打开储物柜习得莲家操棒术
●稍后收到短信，被拜托买铁伞系的武器
**备注** 玩家并不用着急购买铁伞系武器，在完成之后的分支任务“鼻血”后就能够获得。

### 075 记忆を失った男

发生时期：第7章／夜晚／单独时／完成事件048
发生地点：神室町／七福通り东
报酬：2万元＆经验值1500

●与七福通り东尽头的男子对话
●选择“よし，协力する”后发生两场战斗
**备注** 第一场战斗要用地上的棒子，进入第二场后就恢复为普通战斗了。

### 075 齿の值段

发生时期：第7章／单独时
发生地点：神室町／ジェラードショップ
报酬：8万元，经验值500，与店长成为朋友

●在“ジェラードショップ”帮助店长摆脱小流氓的纠缠
●与神室街の男发生战斗
**备注** 战斗中先击倒律师则只能获得4万元。

### 078 魔性の女

发生时期：第7章／单独时／完成事件077
发生地点：神室町／秦平通り东
报酬：7万元＆经验值700

●在秦平通り东与NPC对话后
●选择“助ける”再选择“いいだろう”
●途中发生3场战斗
●到达剧场前广场后，与另一名女子对话获得7万元
●选择“诱いにのる”

### 079 ブラックサンダー

发生时期：第7章／夜晚单独时
发生地点：神室町／スターダスト
报酬：经验值4649

●完成与バンダム店长的战斗
●在“スターダスト”与ユウヤ对话
●离开时与ミユ对话
●稍后接到有人捣乱的电话
●与ブラックサンダー发生战斗1
●与ブラックサンダー发生战斗2

### 080 ユウヤの协力

发生时期：第7章／完成事件079
发生地点：神室町／スターダスト
报酬：经验值200

●前往スターダスト与ユウヤ对话

### 081 武器ビデオ商人

发生时期：第10章
发生地点：神室町／天下一通り小巷
报酬：可以购买道具

●在第三公园前天下一通り小巷帮助商人，选择“付わない”
●与神室街のヤクザ发生战斗
**备注** 购买影像后，观看影像习得技能，之后再次与商人对话能够购买新的影像

### 082 苍天堀のギタリストと颜驯染み

发生时期：第10章
发生地点：苍天堀／苍天堀侧道西
报酬：经验值200，与苍天堀のギタリスト成为朋友

●在苍天堀侧道西面北侧与背吉他的青年对话
●选择给他纸巾（ポケットティッシュ）
**备注** 纸巾可以从大街上店铺宣传员手中获得。

### 083 新人艺人コンビの悩み

发生时期：第4章／单独时
发生地点：苍天堀／ステイル
报酬：经验值1000

●完成麻将馆与江崎的战斗
●在ステイル的吧台与南泽对话，选择“あきらめるんじゃない”
●离开ステイル后遇到北川
●与北川发生战斗
●接受南泽的请求，选择“分かった”
●在苍天堀东サンライズ门前追上北川

### 084 金松 茂 ゲーマー篇

发生时期：第10章／完成事件009
发生地点：苍天堀／CLUB SEGA苍天堀店
报酬：10万元＆经验值700

●在苍天堀CLUB SEGA内，与金松对战YF6（选择“胜负する”）
●获胜后得到1万元
●输了则获得10万元以及700经验值

### 085 雪子の好み

发生时期：第10章
发生地点：苍天堀／苍天堀通り
报酬：20万元＆500经验值

●在CLUB SEGA前，与雀歌对话
●在Mストア购买寿司诘め，交给雀歌喂猫

### 086 佐伯先生 感铭篇

发生时期：第10章／完成事件010
发生地点：苍天堀／苍天堀侧道西
报酬：经验值1000

●与苍天堀侧道南侧的吉田对话
●选择“渡す”
●将“幸福探求の本”给他

### 087 ギャンブルに负けない方法

发生时期：第10章／完成事件017
发生地点：苍天堀／毗沙门桥
报酬：5000元、经验值1000、コイン1000枚、贵重品“ギャンブル攻略本”

●毗沙门桥上左侧的男人，选择“话を闻く”
●两次砍价后（值切る→もっと值切る）
●花费3万购买出售的书
●跟オースミ药局前的情侣对话，选择“何事だ”
●在鹤桥风月前与男子对话
●选择“卖る”

### 088 恨み代行1
发生时期：第10章
发生地点：苍天堀/招福町南
报酬：经验值500/贵重品照片
- 与招福街西南街边的女子对话获得照片
- 选择“そうだな考えてみよう”，接受委托
- 在招福街东与矢木对话后发生战斗

### 089 恨み代行2
发生时期：第10章/完成事件088
发生地点：苍天堀/横堀ゴルフセンター
报酬：经验值1000
- 进入横堀ゴルフセンター
- 与尾原对话，发生与苍天堀の男的战斗

### 090 恨み代行3
发生时期：第10章/完成事件089
发生地点：苍天堀/招福町西
报酬：经验值1500
- 进入储物柜附近的绿山ビル
- 与苍天堀の男发生战斗

### 091 恨み代行4
发生时期：第10章/完成事件090
发生地点：苍天堀/ガンダーラ
报酬：515万元/经验值3000
- 前往录像店救出妹妹美纪
- 与最早在招福街西南街边的女子对话
- 选择“受け取らない”得知暗号密码
- 返回绿山ビル，调查保险箱
- 输入密码“57577”获得500万元

**备注** 如果在任务进行到可以去开密码锁的时候，主线任务为要进入大楼与聪史战斗，则可能出现导致剧情无法继续的BUG。

### 092 辰
发生时期：第10章
发生地点：苍天堀/苍天堀侧道东
报酬：经验值1500
- 在苍天堀侧道东的苍天堀川南岸与流氓对话
- 在严桥找到黑川
- 前往白蛇ラーメン与木下对话后发生战斗
- 在严桥附近的苍天堀川东面与睡觉的村田对话
- 从辰手中购买武器

### 093 传说のキャバ嬢ナナ
发生时期：第10章
发生地点：苍天堀/PRIME
报酬：经验值2000
- 除了ナナ以外的9位キャバ嬢全部攻略完成
- 进入PRIME●指名ナナ

### 094 おばちゃんの悲剧
发生时期：第11章
发生地点：新星町
报酬：经验值700，道具“おばちゃんの饴”
- 新星街Mストア前救助老奶奶
- 选择“はい”●与新星街の男发生战斗

### 095 鼻血
发生时期：第11章/完成事件094
发生地点：新星町
报酬：经验值500，道具“おしゃれな铁伞”
- 在新星街街道旁，与男子对话
- 给其纸巾（ポケットティッシュ）
- 再次给其ポケットティッシュ

### 096 白莲师のお愿い1
发生时期：第11章/完成事件081和095
发生地点：新星町
报酬：贵重品“莲家仙气术大全”
- 与停车场的老婆婆对话，选择“渡す”
- 将おしゃれな铁伞给老婆婆

### 097 佐伯先生 吉田奋斗篇
发生时期：第12章/完成事件086
发生地点：苍天堀/招福町西
报酬：经验值2500＆道具“イタリア制高级ネックレス”
- 在储物柜附近的路口帮助一名男子
- 与三田满发生战斗

### 098 改造の鹰1
发生时期：第12章/单独行动时
发生地点：新星町
报酬：经验值500
- 在新星街パリジャン通り最北端与男子对话
- 与新星街の男进行战斗

### 099 改造の鹰2
发生时期：第12章/单独行动时/完成事件098
发生地点：新星町
报酬：经验值1000
- 完成事件098后离开该地区再度进入
- 与パリジャン通り最北端的男子对话

### 100 酒买ってこい
发生时期：第12章/完成事件099
发生地点：新星町
报酬：经验值500＆道具“べっこうの皿”
- 在新星街入口与佛龛前的男子对话，发生与新星街の男的战斗
- 在苍天堀通り的Mストア购买日本酒后，与佛龛前的男子对话发生战斗
- 在新星街东的绿色佛龛前，与路边的女子对话
- 回到新星街入口与佛龛前的男子对话
- 选择“オマエの娘の佐智子が探していたぞ”

### 101 改造の鹰3
发生时期：第12章/单独行动时/完成事件100
发生地点：新星町
报酬：经验值2000＆道具“改造モデルガン”
- 再次与パリジャン通り最北端的男子对话

### 102 将棋1
发生时期：第12章
发生地点：新星町
报酬：经验值2000＆道具“金货100G”
- 在新星街桂马门前的街道旁与男子对话
- 选择“ああ いいだろう”

### 103 通天阁のビリケンさん
发生时期：第12章/单独行动时/未下雨
发生地点：新星町
报酬：经验值4000＆道具“おばちゃんの饴”
- 在通天阁入口与大妈对话
- 前往展望台与大妈对话获得おばちゃんの饴
- 来到よって屋门前发生剧情
- 乘坐出租车前往苍天堀
- 来到地图上指定位置，发生剧情
- 在严桥上与地面师对话
- 前往事务所与流氓发生战斗

### 104 金松 茂 取り立て篇
发生时期：第12章/完成事件084
发生地点：苍天堀/严桥
报酬：经验值1500＆道具“べっこうの皿”
- 完成与黑川的战斗●在严桥南与金松对话
- 选择“助けてやる”

### 105 古牧の修行 ～三大奥义组み手篇～
发生时期：第13章
发生地点：神室町/空地
报酬：体力回复系道具
- 习得古牧流弹き返し、虎落とし、受け流しのいずれか后与古牧对话
- 选择“古牧流三大奥义组み手”
- 与古牧进行战斗

### 106 タクシードライバー
发生时期：第13章
发生地点：神室町/公园前通り
报酬：经验值1000、道具“スイス制腕时计”、贵重品“ユウコのDVD”
- 乘坐出租车超过25次
- 在神室街ヒルズ旁的出租车站旁与男子对话
- 与神室街のチンピラ发生战斗

### 107 金松 茂 神室街再会篇
发生时期：第13章/完成事件104
发生地点：神室町/七福通り东
报酬：经验值3000＆贵重品“ツナおにぎり”
- 在七福通り东侧遇到破产的金松茂
- 选择“恵む”，选择给他10万元

### 108 ヒロやん
发生时期：第13章/夜晚/完成事件078
发生地点：神室町/ピンク通り入り口
报酬：30万元、经验值2000、贵重品“ライフウインド株”
- 在ピンク通り入口附近救助一名男子
- 花费50万元购买股票，稍后再来找男子
- 选择“卖らない”→“卖る”
- 与附近的另一个男子对话后任务结束

### 109 ギャンブルと社长
发生时期：第13章/完成事件087
发生地点：神室町/シェラック
报酬：10万元，经验值2000，道具“会社の权利书”
- 与“シェラック”店内的男子对话，选择“助ける”
- 在龙宫城的カジノ与会长比赛21点
- 两次胜利后选择“权利书を返す”
- 返回“シェラック”，交还赢得的契约

### 110 个人情报
发生时期：第13章，完成事件074
发生地点：神室町/泰平通り西
报酬：20万元＆经验值2500
- 在剧场前通り南面与男子对话，选择“いいだろう”
- 稍后会收到短信，之后接到男人打来的电话
- 接到电话后，前往剧场前与森田对话
- 前往中道通り里的事务所（位于ポッポ中道通り里店斜对面路口，自动售货机旁）
- 与神室街の男发生战斗
- 破坏桌子上的3台电脑主机

### 111 花屋
发生时期：第14章/夜晚/完成事件061
发生地点：神室町/公园前通り
报酬：7万元＆经验值500
- 在公园前通り东面与一名男子对话
- 选择“何の用だ”，“ついて来い”

**备注** 选择“何の用だ”、“ついて来い”以外的选项，分支任务直接结束
分支任务只在从“接到伊达电话前往桐本医院”到“剧情过后乘坐出租车前往东城会”这段期间出现

### 112 惩りない男
发生时期：第15章/与遥一同行动
发生地点：神室町/公园前通り
报酬：经验值3000
- 与遥一同行动时，在公园前通り的龙宫城旁发生情节后触发任务
- 选择“しょうがねえ”后在对话中选择下面选项：
“何があったかわけを闻かせてくれ”
“亲孝行でいいじゃないか”
“金属アレルギーなら仕方ねえだろ”
“助かっただけでもいいじゃないか”
“男なら默って见守れよ”
“申しわけなくて住めないんだろ”

### 113 神室街の切り裂き魔
发生时期：第15章/与遥一同行动时
发生地点：神室町/ピンク通り
报酬：经验值500
- 在ピンク通り，SHINE下方的丁字路口听到有关“切り裂き魔”的情报
- 在中道通り小巷（えびすや旁边）碰到“切り裂き魔”
- 在中道通り小巷“ヒダル”与小姐对话
- 在“スターダスト”与ヒカル对话
- 在药局后面的小巷与小姐对话
- 再次与“切り裂き魔”相遇

### 114 白莲师のお愿い2
发生时期：第16章/完成事件079/心Lv10
发生地点：新星町
报酬：贵重品“ユウヤのブロマイド”、“莲家软气术大全”
- 收到老婆婆的短信后前往“スターダスト”，获得“ユウヤのブロマイド”
- 乘坐出租车前往新星街，将“ユウヤのブロマイド”交给老婆婆

### 115 白莲师のお愿い3
发生时期：第16章/完成事件114/体LV10/与遥一同行动
发生地点：新星町
报酬：贵重品“莲家硬气术大全”
- 收到老婆婆的短信
- 与老婆婆对话，触发剧情

### 116 古武术少年
发生时期：第16章/单独行动时/身上没有装备
发生地点：苍天堀/苍天堀侧道西
报酬：道具“黑带”＆贵重品“河内家传书”
- 在苍天堀川沿岸与在一起的两个男人对话
- 选择“いいだろう”后发生战斗
- 选择“斗いでやる”
- 在斗技场的マグナムフォースGP赛事中战胜河内元匠
- 回到苍天堀川沿岸与河内素荣对话

**备注** 在苍天堀川沿岸的战斗只能使用投摔。

### 117 亚门一也
发生时期：第16章
发生地点：神室町/チャンピオン街
报酬：经验值1000
- 完成斗技场全部战斗和古牧的所有修行
- 与站在チャンピオン街东的亚门一也对话

### 118 亚门次朗
发生时期：第16章/完成事件117
发生地点：神室町/セレナ里
报酬：经验值2000
- 与站在セレナ楼梯前的亚门次朗对话

### 119 亚门三吾
发生时期：第16章/完成事件118
发生地点：神室町/剧场前广场
报酬：经验值3000
- 与站在剧场前广场的亚门三吾对话

### 120 亚门丈
发生时期：第16章/完成事件119
发生地点：神室町/空き地
报酬：经验值8930＆贵重品“究极の秘传书”
- 前往チャンピオン街空地，与古牧对话
- 乘坐出租车前往埠头
- 与亚门丈对话后发生战斗

PS：游戏中可以按START键查看分支任务列表，其中“完”是表示完成了此分支任务的全部内容；“终”表示完成了此分支任务的部分内容，不过这两种情况都被视为玩家完成了此任务。

# 龍が如く2 全地图一览



神室町

## 神室町地图一览

**餐厅**
1 韩来
2 松屋 天下一通り店
3 松屋 泰平通り店
4 ジェラートショップ
5 カフェセントラル
6 スマイルバーガー
7 九州一番星
8 饮茶アルプス
9 寿司吟

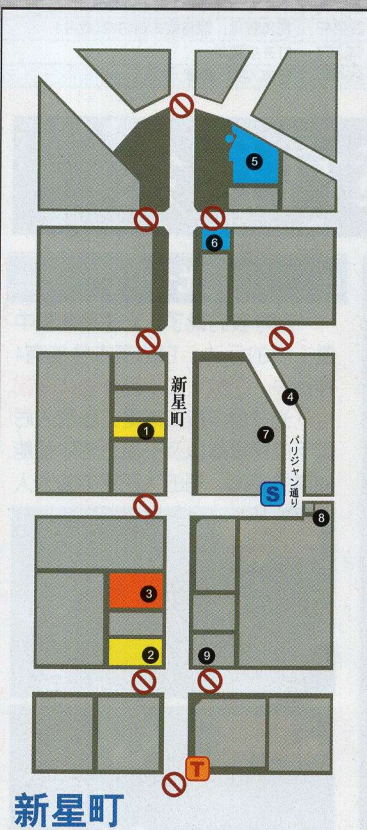
**商店**
10 Mストア 神室町店
11 里武器屋（室内）
12 ことぶき药局
13 ポッポ　天下一通り店
14 ポッポ　中道通り店
15 えびすや 神室町
16 ドン・キホーテ
17 ポッポ　昭和通り店
18 ル・マルシュ神室

**酒店**
19 バー・シエラック

**休闲场所**
20 ホストクラブ・ADAM【SS】
21 情报案内所・MEB
22 キャバクラ・JEWEL
23 キャバクラ・マリエッ【SS】
24 ビデオ屋・ビーム
25 マッサージ・ラブインハート
26 パブ・亚天使【酒】
27 ショーパブ・エイジア
28 个室ビデオ・フュージョン
29 キャバクラ・SHINE

**游乐场所**
30 カジノ・福间殿
31 吉田 バッティングセンター
32 カジノ・ルーン（龙宫城1F）
33 赌场（龙宫城2F）
34 ボウリング场・マッハボウル
35 クラブセガ 剧场前店
36 パチスロ・ボルケーノ
37 クラブセガ・中道通り店
38 雀庄・六兰庄

**其他重要地点**
39 杂居ビル・龙宫城【SS】
40 赛の河原
41 天野ビル
42 クラブ・デボラ
43 ミレニアムタワー
44 バー・バンタム【酒】
45 イメクラBe My Baby【SS】
46 柄本诊疗所
47 桃源乡
48 空地【SS】
49 セレナ（アジト）
50 ホストクラブ・スターダスト
51 个人情报事务所【SS】
52 花形ビル、スリ团アジト【SS】



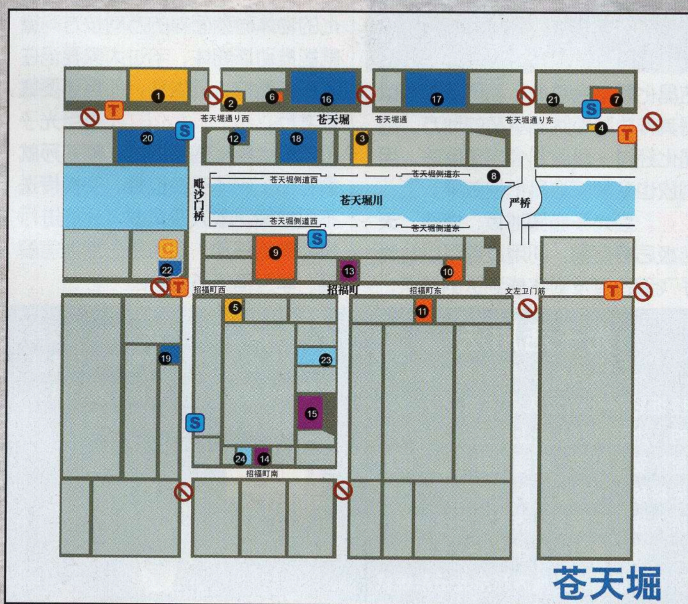

## 新星町地图一览

**餐厅**
1 ホルモン烧肉・よつて屋
2 つぼらや本店
3 Mストア 新星町店

**商店**
4 露天将棋（注）

**其他重要场所**
5 通天阁
6 将棋屋・桂马
7 よつば针灸院
8 绿のビリケン像
9 大きなビリケン像

注：第11章出现




## 苍天堀地图一览

**餐厅**
1 お好み焼き・鹤桥风月
2 白蛇ラーメン
3 ふぐ料理・つぼらや
4 たこ焼き・まぐたこ
5 割烹・神味庵

**商店**
6 オースミ药局
7 Mストア 苍天堀店
8 里武器屋
9 ドン・キホーテ 苍天堀店
10 ル・マルシェ苍天堀
11 えびすや 苍天堀

**酒店**
12 バー・ステイル【酒】

**休闲场所**
13 案内所・夜游び道场
14 ビデオガンダーラ
15 キャバクラ・PRIME

**游乐场所**
16 横堀ゴルフセンター
17 クラブセガ 苍天堀店
18 パチスロ・サンライズ
19 雀庄・リーチ楼

**其他重要场所**
20 キャバレー・グランド
21 街头ビジョン
22 绿山ビル【SS】
23 スナック葵（アジト）
24 苍天堀企画

注1：在标有【酒】的店中可以饮酒。
注2：标有【SS】的地点会发生支线情节

| 地图画面解说（请在游戏中打开地图对照） | |
|---|---|
| 黄色箭头 | 桐生一马现在所在的位置 |
| C | 储物柜，神室町和苍天堀各有一处，可以通过在地上捡到的钥匙开启储物柜获得道具 |
| 红色圆圈 | 主线情节的目的地 |
| 淡蓝色地点 | 游戏场所，能获得各种奖品 |
| 黄色地点 | 餐厅，通过饮食可以回复体力及增加经验值 |
| 蓝色地点 | 酒店，通过喝酒能令桐生回复体力及增加经验值，并进入醉酒状态 |
| S | 存档点 |
| T | 乘坐出租车的地方，可以快速前往其他地区 |
| 绿色圆圈 | 支线情节的目的地 |
| 紫色地点 | 游乐场所 |
| 粉色地点 | 商店 |
| 白色地点 | 与剧情有关的重要场所 |

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

# VALKYRIE PROFILE SILMERIA



已经很久没有哪款游戏有像这次的《VP2》玩得如此爽快了，现在对于“tri-Ace出品必属精品”这句话已经完全没有怀疑了。如果说《凡人物语》多少让人感到遗憾的话这次的《VP2》遗憾真的是太少太少，也许有些玩家对于这次的战魂系统有些微词，但突出主线不让支线过于分散主线的这一做法还是让人能够接受的，不过这突然让我想到，难道还要再来个《希尔梅丽娅前传》，讲述她收战魂的故事？Oh my god！期望这成为现实吧！

| 操作简介 | |
|---|---|
| △ | 封印石情报显示(迷宫)/对应角色攻击(战斗) |
| ○ | 决定/对话/斩(迷宫)/对应角色攻击(战斗) |
| × | 取消/跳跃/显示全地图(世界地图)/对应角色的攻击(攻击) |
| □ | 光子射击(迷宫)/对应角色攻击(战斗) |
| L1 | 视角拉近(迷宫中打开迷宫地图菜单)/视角的变换(战斗) |
| L2 | 选择目标(战斗) |
| R1 | 打开或关闭迷你地图(迷宫)/视角拉远(迷宫中打开迷宫地图菜单)/冲刺(战斗) |
| R2 | 打开或关闭地图(迷宫)/雷达切换(战斗) |
| 左摇杆 | 移动、光标选择/按下为蓄AP槽(战斗) |
| 右摇杆 | 视角变化、视角模式的切换(战斗) |
| SELECT | 打开主菜单 |
| START | 暂停/跳过剧情 |

| 女神侧身像2 希尔梅丽娅 | Square Enix/tri-Ace | RPG |
|---|---|---|
| PS2 VALKYRIE PROFILE SILMERIA | 2006年6月22日 | 日版 |
| 1~2人 | 67KB | 7800日元 |
| 无对应周边 | | |

## 迷宫探索

### 动作篇



与前作一样，虽然游戏是款RPG，但在迷宫中解谜、拿宝箱对动作的要求还是有点高的，特别是这次加入的光子系统，比起前作的晶石系统难度大了很多。迷宫中玩家可以进行跳跃、斩、发射光子、调查、推动物体、下蹲等动作，其中光子系统是通过迷宫的重点。另外，到了游戏的中后期，利用光子的连续跳跃拿道具成了基本操作，所以要熟练掌握。

### 光子

刚才我们说了，光子是迷宫中最主要的行动，它的基本性能有4种：一、让敌人和一部分物体结晶化。光子命中敌人或是打倒敌人后留下的思念体以及一部分物体都能使其结晶化，有的飞在空中的敌人





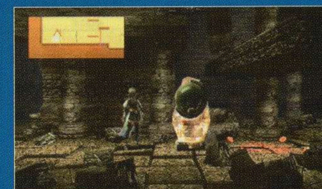




结晶化后不会落地，利用这个可以将其作为跳板跳到更高的地方。结晶化经过一段时间会自动解除，用剑砍也会解除结晶化的效果。二、反射。当光子碰到地板、墙壁、天花板后会反射，利用反射可以让光子飞到直接发射不能到达的地点，从而使那个地方的敌人结晶化。反射回数初始只有3次，经过封印石强化可以到4次，甚至20次。三、推动结晶化的物体。当阿莉莎靠近结晶化的物体时朝面对的方向按方向键就能推动该物体，不过大家要记住本作不能拉，只能推，而且还要靠近才行。四、交换传送。当用光子击中被结晶化的物体后，阿莉莎就会和那个物体交换位置，交换传送不仅能传走敌人避免战斗还能进行长距离的移动，这也是后期迷宫解谜、拿宝箱的基础。

### 光子活用法

一、回避战斗、战斗突入有利。接近结晶化的敌人是不会进入战斗的，比起从敌人头上跳过去，结晶化显然安全得多。而要想战斗的话可以先将敌人结晶化，然后砍结晶，这样进入战斗也安全，而且对自己有利。二、移动到高处。迷宫里许多靠普通跳跃不能到达的地方利用光子系统就能到达，比如将结晶化的敌人当跳板，或者是对高处的结晶化敌人放光子，然后持续按住×键，这样可以再跳一次形成二段跳，如果操作熟练甚至可以形成N连跳，特别是在隐藏迷宫里这个技术运用的地方会很多。



### 宝箱陷阱

迷宫中的宝箱并不是很乖地放在地上让你去开，有的可是暗藏玄机的哦，特别是那些在很难拿的地方的宝箱，好不容易爬上去了，结果一个爆炸把你炸下来那真是欲哭无泪。不过宝箱在打开后的很短一段时间里玩家是可以自由行动的，所以可以看到底是何种陷阱，然后采取相应的动作回避。

| 陷阱种类 | 效果及回避方法 |
|---|---|
| 箭 | 从宝箱中射出一支箭，击中后HP减少，看准时机跳起来就能躲过。 |
| 毒箭 | 从宝箱中射出一支箭，击中后中毒，看准时机跳起来就能躲过。 |
| 毒雾 | 从宝箱中喷出一股紫色的毒雾，击中后中毒，赶紧跑开或下蹲就能躲过。 |
| 混乱 | 从宝箱中喷出一股五彩的雾气，击中后左右方向颠倒，一段时间后恢复，跑开或下蹲就能躲过。 |
| 冻结 | 从宝箱中喷出一股白色的雾气，击中后角色被冻住，一段时间后恢复，跑开或下蹲就能躲过。 |
| 爆炸 | 宝箱发生爆炸，在伤害范围内即可受到伤害，跑开就能躲过。 |
| 敌人 | 打开宝箱后出现敌人，有时会遇到夹击，还是不要犹豫，战斗吧！ |

# 封印石篇

迷宫中的台座、壳甚至敌人身上都有封印石，所谓封印石是从世界树的根部溢出的力量凝固而成拥有特殊效果的石头，其效果根据石头所在地点的不同针对的对象也会有所变化。利用封印石可以对迷宫探险的难易度产生影响，拿到对我方有利的封印石时，对战斗就有利多了。

离开迷宫时封印石会归位，但是在泉和台座处将封印返还到地脉的话那么封印石就会留在地脉里，从而在任何迷宫的泉里都可以取出来，不过返还的时候都要消耗一定数量的墨晶石，所以到底留哪些还是要斟酌一下。

## Check Point

在迷宫中存在着封印石无法发挥效果的无加护之间，而且另外要注意的是光子在这里也是无法发出来的。

### 封印石效果范围

| 封印石状态 | 效果范围 |
|---|---|
| 自己所持 | 我方小队全员 |
| 设置在台座上 | 迷宫的全体敌人 |
| 敌人持有 | 敌人小队全员 |

### 与封印石相关的放置点

| 放置点 | 效果 |
|---|---|
| 壳 | 即使封印石放置在上面也不会发生作用，将负面效果的封印石放在上面比较好。 |
| 台座 | 放置在上面的封印将对相应的区域所有敌人产生效果，还可以在这里将封印石返还到地脉。 |
| 泉 | 不能放置封印石，但是可以将封印石返还到地脉，也可以从地脉中取出封印石。 |



| 名称 | 所需魔晶石 | 获得地点 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 重き黒锚の戒 | 100 | セルドベルグ山岳遗迹 | 地图移动时强制移动力无效化，战斗时后退距离减少 |
| 自虐の戒 | 3000 | セルドベルグ山岳遗迹 | 攻击时给予伤害的一部分反弹给攻击者 |
| 雾の戒 | 200 | セルドベルグ山岳遗迹 | 持有后小地图上不会显示敌人，让敌人有这个效果后敌人不会追踪 |
| 剑の加护 | 150 | セルドベルグ山岳遗迹 | ATK1.2倍 |
| 宝の加护 | 400 | 苍枯の森 | 魔晶石槽的减少速度减慢 |
| 毒针の加护 | 300 | 苍枯の森 | 攻击时附加中毒效果 |
| 手枷の戒 | 400 | 苍枯の森 | 禁止防御 |
| 威を削ぐ鞘の戒 | 30000 | 苍枯の森 | 给予伤害1/4 |
| 金を食らう虫の理 | 1200 | トゥルゲン矿山 | 获得金钱3倍、获得经验值0 |
| 早钟の加护 | 600 | トゥルゲン矿山 | 持有时回避不意打，敌人持有该效果时我方进入战斗必被先制 |
| 业炎の理 | 20000 | トゥルゲン矿山 | 物理攻击带炎属性，炎属性攻击吸收，冰耐性−100% |
| 足枷の戒 | 2000 | トゥルゲン矿山 | 回避・反击禁止 |
| 冰の加护 | 600 | アウドゥーラ水上遗迹 | 冰攻击力1.5倍、炎攻击力减半 |
| 金の加护 | 500 | アウドゥーラ水上遗迹 | 获得金钱1.5倍 |
| 龟裂の戒 | 4000 | アウドゥーラ水上遗迹 | RDM1/2・RST1/2 |
| 壁の加护 | 1000 | スルス火山洞窟 | 50以下的伤害无效 |
| 命精の加护 | 2000 | スルス火山洞窟 | HP回复效果2倍 |
| 轻き绵埃の戒 | 200 | スルス火山洞窟 | 地图强制移动力影响增加，战斗时后退增加 |
| 色无しの理 | 4000 | スルス火山洞窟 | 属性抵抗全为0 |
| 炎の加护 | 600 | スルス火山洞窟 | 炎攻击力1.5倍、冰攻击力减半 |
| 冰块の理 | 20000 | スルス火山洞窟 | 物理攻击带冰属性，冰属性攻击吸收，炎耐性−100% |
| 魂を削る钩の戒 | 2500 | 昏き妄执の馆 | 战斗时随时间经过HP减少，伤害也逐渐减少 |
| 盾の加护 | 400 | 昏き妄执の馆 | RDM1.2倍 |
| 否光跳の戒 | 100 | 昏き妄执の馆 | 光子反射回数减3 |
| 经验を贪る貘の理 | 1200 | 昏き妄执の馆 | 获得经验值2倍、获得金钱0 |
| 土の加护 | 600 | クローサス森林遗迹 | 土攻击力1.5倍、雷攻击力半减 |
| 雷の加护 | 600 | クローサス森林遗迹 | 雷攻击力1.5倍、土攻击力半减 |
| 泥土の理 | 20000 | クローサス森林遗迹 | 物理攻击带土属性，土属性攻击吸收，雷耐性−100% |
| 雷云の理 | 20000 | クローサス森林遗迹 | 物理攻击带雷属性，雷属性攻击吸收，土耐性−100% |
| 经验を供す友の理 | 4000 | 奉龙殿 | 不在战斗队伍的角色会获得总经验值的1/6 |
| 无力な绵帽子の戒 | 200 | 奉龙殿 | 落下速度下降，但不会从宝箱、敌人身上得到道具 |
| 命のみ粮とする戒 | 1200 | 奉龙殿 | 回复受到伤害的1/8，但不能在战斗中打开菜单 |
| 剑を赘とする戒 | 500 | 奉龙殿 | ATK3倍、但是装备武器有1/5几率破坏 |
| 投石器の戒 | 2500 | 奉龙殿 | 射击攻击力2倍、钝足化 |
| 混针の加护 | 400 | 精灵の森 | 攻击附加混乱效果 |
| 八足马の加护 | 1500 | 精灵の森 | 回避率上升 |
| 狩精の加护 | 400 | 精灵の森 | 命中率上升 |
| 暗夜の理 | 30000 | 狭间の洞窟 | 物理攻击带暗属性，暗属性攻击吸收，圣耐性−100% |
| 混沌の理 | 400 | 狭间の洞窟 | 战斗时给予随机效果 |
| 异法消しの理 | 10000 | 狭间の洞窟 | 给予对象的其他封印石无效化 |
| 敌を除く虚空の理 | 2500 | 狭间の洞窟 | 不遇敌，但持有时用斩击打到敌人还是会进入战斗 |
| 默针の加护 | 500 | 狭间の洞窟 | 攻击附加沉默效果 |
| 幽谷の理 | 20000 | 狭间の洞窟 | 受到伤害为1/4，但战斗中不能回复HP |
| 光跳の加护 | 150 | ユグドラシル | 光子的反射回数加4 |
| 光咒の加护 | 100 | ユグドラシル | 用光子破坏世界树中的ピラー |
| 锐剑の理 | 2000 | ユグドラシル | ATK1.5倍、RDM减半 |
| 大盾の理 | 2000 | ユグドラシル | RDM2倍、ATK3/4 |
| 张子の加护 | 800 | ユグドラシル | HP最大时、ATK、MAG1.2倍 |
| 碑石の加护 | 1000 | ヴァルハラ宫殿 | 不会出现紫炎石，但可以得到道具 |
| 圣光の理 | 30000 | ヴァルハラ宫殿 | 物理攻击带圣属性，圣属性攻击吸收，暗耐性−100% |
| 常に常とする理 | 10000 | ヴァルハラ宫殿 | 状态异常无效化、但辅助效果也无效 |
| 贵石の加护 | 4000 | ヴァルハラ宫殿 | 紫炎石出现量增加 |
| 圣の加护 | 1000 | ヴァルハラ宫殿 | 圣攻击力1.5倍、暗攻击力减半 |
| 坚者の加护 | 400 | ヴァルハラ宫殿 | 不会受到会心一击 |
| 六耀の加护 | 2000 | レザード・ヴァレスの塔 | 所有属性抵抗+20% |
| 粮なき突击兵の理 | 1500 | レザード・ヴァレスの塔 | ATK1.5倍、但是不能回复HP |
| 备えなき城の理 | 1500 | レザード・ヴァレスの塔 | RDM2倍、战斗中不能打开菜单 |
| 法を交わす道の理 | 800 | セラフィックゲート | 效果对象者与敌对者的封印石效果交换 |
| 理纺ぐ大树の加护 | 4000 | セラフィックゲート | 全状态数据变为1.2倍 |
| 多光跳の加护 | 500 | セラフィックゲート | 光子的反射回数加20 |
| 无力な传书鸠の戒 | 800 | セラフィックゲート | 跳跃力大幅度上升，但不能从宝箱和敌人身上得到道具 |
| 魂を绞る万力の戒 | 30000 | セラフィックゲート | 战斗中每隔一定时间受到很大的伤害，伤害逐渐减小 |
| 转性の理 | 150 | セラフィックゲート | 战斗中的效果对象者与敌对者的性别颠倒 |
| 锖の戒 | 2500 | セラフィックゲート | ATK3/4、RDM1/2 |




**小贴士** 通关一遍后二周目时按着L1键进入战斗，战斗音乐会变成一代的，而按着L2键进入则是随机。

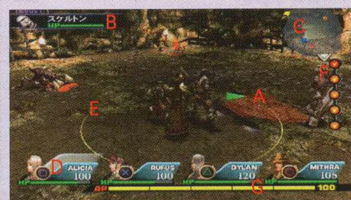
# 战斗系统

## 基础篇

在进入实际战斗前让我们先来了解一下战斗的大致流程，《VP2》的战斗是按照接触敌人→进入移动模式→进入攻击模式→打倒敌人→战斗结束这样的流程进行的，当然，中途有可能选择逃跑等情况。右方是战斗时移动模式和攻击模式的画面，大家可以看看两者有哪些不同，特别是移动模式，这关系到快速结束战斗、获得更多的奖励经验值等对玩家有利的要素。

**移动模式**

| | |
|---|---|
| A.敌人的攻击范围 | E.我方攻击范围 |
| B.目标情报 | F.奖励槽 |
| C.战斗地图 | G.AP槽 |
| D.队员情况 | |



**战斗模式**



| | |
|---|---|
| A.连技数 | D.AP槽 |
| B.攻击键位 | E.HP槽 |
| C.决之技槽 | F.奖励槽 |

### 关于AP

AP是战斗的根本，任何行动都会消费AP(学会フリーアイテム的技能后可以在使用道具时不消耗AP)。AP的最大值是100，移动、攻击都可以增加或消耗AP量，当AP为0时就不能进行消费AP的行动了。根据与敌人接触的情况，初始AP值会产生变化，当用斩击进入战斗那么战斗一开始AP肯定为100，从正面接触敌人时有50%的可能性AP100，而敌人从后面接触玩家时那么AP肯定为0，因此如果想战斗的话最好还是斩击敌人比较好，这样可以起到先制的效果。

**AP行动一览**

| 行动方式 | 消费AP | 回复AP |
|---|---|---|
| 移动模式 | 冲刺移动/逃走失败 | 通常移动/按下L3键 |
| 攻击模式 | 攻击 | 打倒敌人/被敌人攻击/出现紫炎石、辉炎石 |
| 战斗菜单 | 使用道具/使用魔法 | |

## 战术指南篇

### 移动模式

与敌人接触后首先进入的就是移动模式，移动模式中我们要做的就是对战斗有一个宏观的掌握，以确保进入战斗模式时是否对自己有利，将主动权掌握在自己手上。



### Point1 把握战况

#### 确认敌人以及小队长

进入移动模式后在画面的右上方会显示出战场的地图，地图上的红色箭头代表敌人，蓝色代表我方人员，而敌人小队长则是用一个橙色的框标明的。按L2键再用十字键或左摇杆可以确认敌人的名字和选择目标，左上方会显示敌人的名字和HP，普通敌人用绿色的槽表示其HP，而小队长则是用橙色的HP槽，作为小队长的敌人其HP为平时的1.2倍。

#### 确认敌人位置和攻击范围



敌人的位置可以通过画面右上方的小地图来确认，而其攻击范围则用红色的框来显示，这个可以在画面中清楚地看到。如果红色的框呈暗色，则表示敌人不会进攻，但一旦呈亮色则表示敌人可以进攻了，如果走入其攻击范围就会立刻受到攻击。

#### 确认地形

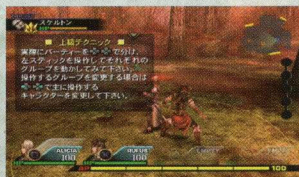
战场上有各种各样的地形，如果玩家无视地形的影响则很有可能陷入不利的状况。比如在水中移动时速度会下降，如果有障碍物可能要绕道才能接近敌人。还有一点就是不要忽略高低差，利用高低差对那种进攻手段为平面直线的敌人会非常有效，因为他们的攻击可能会击空。



### Point2 战场移动

#### 决定操作角色

无论是通常移动还是冲刺移动，走在队伍最前方的肯定是自己操纵的角色，该角色可以用十字键的左右键来选择，根据所处位置的不同选择行动最有利、最方便的角色当小队长是非常有用的。



#### 通常移动

用左摇杆移动即为通常移动，通常移动中敌人也是会行动的，通常移动中AP会恢复，这与按L3键一样都是恢复AP的有效手段，不过要注意的是如果不跑一定的距离，AP是不会恢复的。

#### 冲刺移动

移动模式中配合方向按R1键就可以进行冲刺移动，每冲刺一次都会消耗15点AP，冲刺时敌人不会行动，这也是最快的接近敌人的方法。冲刺移动分3种，快速按R1一次为短距离冲刺，快速按R1键两次为中距离冲刺，长按R1键为长距离冲刺。

#### 战斗脱离

战场上有一些黄色的线，这就是战场边缘，也是脱出口。接近这些脱出口就会显示是否脱离战斗。脱离战斗与敌人的数量、距离无关，但一旦逃走失败AP就会变为0，所以如果敌人离得很近逃走失败是比较危险的。战斗脱离不会获得经验值、金钱，但之前打到的道具却可以保留。



**红色、三倍速** 红色炼成如尼中有一个"クリムゾンワスプ"，解释是"据说是统领ワスプ的红色蜜蜂，其速度是通常蜜蜂的3倍。"红色、三倍，这不是夏亚么？联想到奥丁的声优是池田秀一……一切都明了了。

## Point3

### 有利的战场行动

#### 小队行动



在通常情况下队伍移动都是小队成员跟着队长一起移动，但是，在某些情况分队可能会起到更好的作用。用十字键的上下键可以决定分队的成员，队伍可分为红蓝两队，分队后可以让一个小队跑到可攻击的地点然后更换另一个小队跑过去，这样就可以进行夹击的战术。另外，分队还可以让某个队员作为诱饵去吸引敌人，然后其他队员从后面进攻，这也是本作中新增加的一个战术。

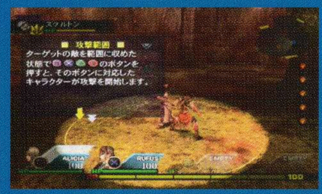


#### 敌小队长击破与奖励槽

刚才我们说了敌人是有小队长的，只要打倒小队长战斗就会直接取得胜利，而得到的经验值与全灭所有敌人是差不多的。但是，由于有奖励槽的存在，所以更快地结束战斗就能更多地得到奖励魔晶石，当奖励槽处于全满的状态击倒敌人小队长就是“D1rect Assault”，也就是完成了直击，这时还能得到小队长专有的小队长道具。

## 攻击模式

与敌人一样，我方也同样有一个攻击范围，用一个圈显示，当敌人进入我方的攻击范围后就可以进行攻击了，此时敌人的头上会有一个“Target”的字样显示。

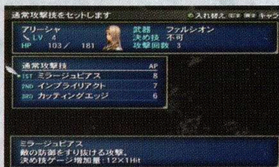


## Point1

### 攻击流程的把握

#### 设置通常攻击

在进入战斗前我们需要设置战斗队员的通常攻击，通常攻击最多可以装3个，但每个角色的通常攻击不止3个，可以通过升级习得新的通常攻击技能，因此我们要对每个角色的通常攻击性能有一定了解后再设置最实用的攻击技能。



#### 攻击开始

进入战斗模式后按下角色相应的按键就会进行攻击了，攻击招式的顺序就是事先设置好的通常攻击的顺序，根据技的轨迹以及敌人的形状攻击后敌人所处的状态也有所变化，所以按键的时机相当重要。在没得到持



续攻击的特殊道具前，当达到通常攻击的规定次数后通常攻击就会结束，而AP为0也会停止攻击。另外还有些特殊情况也会强制结束攻击，比如有的战场地形有悬崖，攻击的角色可能会掉下去，这时该角色会强制脱离战斗，但在经过一定时间后他们会再回来的。

## Point2

### 连续攻击

#### 连续攻击得到魔晶石

当连续击中处于浮空的敌人时就可以从敌人身上打出魔晶石，魔晶石不仅可以加成战斗后所得的经验值，还是返还封印石时必须的道具。一场战斗获得的魔晶石最多为80。



#### OVER ATTACK



当敌人的HP为0时再次攻击就会进入“OVER ATTACK”的状态，处于该状态时如果还有AP或攻击回数那么是可以继续攻击的，这就是我们俗称的“鞭尸”，鞭尸的时候同样会打出魔晶石，所以不要因为敌人的HP为0了就停止攻击，正所谓鞭尸才是王道。(^_^)

#### 经验值的计算公式

经验值的计算公式为“经验值＋(经验值×0.01875×魔晶石数量)＝总经验值”，比如一场战斗获得的基本经验值为44000，魔晶石为80，那么实际获得的经验值就是“44000＋(44000×0.01875×80)＝110000”，也就是获得了2.5倍的经验值。



#### AP恢复



当连续攻击倒地的敌人时会打出紫炎石，紫炎石的效果是恢复AP，这样可以再进行追加。另外，有时会打出辉炎石，其颜色与紫色的紫炎石不一样为金色，辉炎石的AP恢复量比紫炎石要大。可以说紫炎石是连续攻击的关键。

## Point3

### 攻击特定部位

#### 集中攻击

敌人根据种类的不同其全身分为足、身体、壳等多个部位，以特定部位为攻击目标就可以破坏该部位，如果该部位有道具的话还能打出道具，不过这些道具都有出现几率，而且每个部位的道具出现几率还不尽相同。切断了敌人的某个部位后该部位的攻击就会停止，另外敌人还有弱点部位的存在，如果破坏了其弱点部位那么就可以让该敌人即死。

#### BREAK MODE

当破坏了敌人的某个部位后有一定几率进入“BREAK MODE”模式，该模式的效果是在一定时间内AP、攻击回数无限，不过敌人的HP在50%以下或者剩下的部位数量未满75%时是不会发动“BREAK MODE”的。




## Point4

### 决之技与大魔法

每个角色都设定了自己的决之技与大魔法，不过大魔法与前作有所区别，不是根据魔法而定，而是根据角色，这让大魔法的实用性下降了不少，游戏后期还会得到可以放特殊大魔法的杖。不过需要注意的是只有在装备了能够放决之技和大魔法的装备的情况下才能释放决之技和大魔法，另外，决之技槽也必须要达到100。

#### 决之技槽的积蓄

通常攻击都设定了决之技槽的增加量，不过根据其性能有所差别，比如(10×1Hit)则表示只要命中敌人，决之技槽就会增加10，而(3×5Hit)要想增加15点决之技槽必须5下全部命中才行，所以如何有效地增加决之技槽是个关键，技的轨迹、性能都是必须考虑的要素。



## 决之技与大魔法连续发动

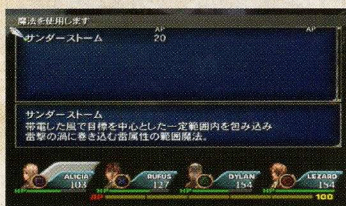
决之技和大魔法命中敌人后也会增加决之技槽，当决之技槽再次满100时就可以再次发动决之技和大魔法，随着连击数的增加，伤害也会增加。但每发动一次决之技和大魔法，下一次决之技槽的最大值会随着80、60、40这样的顺序递减，而每个决之技或大魔法增加的决之技槽量都有一个规定数值(此时算初始值，不算装备了技能“ヒートアップ”的数值)，所以如果保持一次决之技或大魔法能够将槽打到100是非常重要的，右边给出的是每个决之技增加的决之技槽的基本数值，以便玩家计算：




| 角色 | 名称 | 连击数 | 决之技槽增加量 |
|---|---|---|---|
| アリーシャ・アーリィ・レナス・シルメリア | ニーベルン・ヴァレスティ | 8HIT | 51 |
| ヴァルキリー | ニーベルン・ヴァレスティ | 9HIT | 64 |
| ルーファス | アスタニッシュグリッツ | 12HIT | 66 |
| ディラン | バイオレントレイジ | 6HIT | 38 |
| レオーネ | サプライズホーン | 16HIT | 45 |
| アリューゼ | ファイナリティブラスト | 12HIT | 45 |
| ブラムス | ブラッディカリス | 21HIT | 58 |
| フレイ | エーテルストライク | 20HIT | +46% |
| エインフェリア(轻战士) | ウィーリングリッパー | 12HIT | 47 |
| エインフェリア(弓斗士) | クランブルガスト | 20HIT | 58 |
| エインフェリア(重战士) | ソウルエボケーション | 4HIT | 36 |

| 角色 | 名称 | 连击数 | 决之技槽上升值 |
|---|---|---|---|
| レザード、ソロン、ゼノン | グランドトリガー | 5HIT | 35 |
| ミトラ、イージス | タイダルウェイブ | 2HIT | 60 |
| ウォルター、カノン、魔智 | グローディハーム | 1HIT | 62 |
| アルム、セルヴィア、ファーラント | プリジード・グラビティ | 1HIT | 30 |
| 装备魔杖アポカリプス | ペイルフレアー | 12HIT | 42 |
| 装备圣杖ミリオンテラー | ファントムデストラクション | 8HIT | 64 |

## 战斗菜单




在移动模式按下SELECT键就可以调出战斗菜单，用十字键或左摇杆可以选择使用的角色。战斗菜单分为三个选项：武器变更、道具、魔法。使用一次战斗菜单的指令后就会出现禁止使用的标志，只有经过一段时间禁止使用标志消失了才能再次使用。使用菜单选项后会消耗对应的AP值。

### 武器变更

战斗中更改武器，不消耗AP，一般用于在面对有弱点属性的敌人时更改属性武器进行攻击。

### 道具

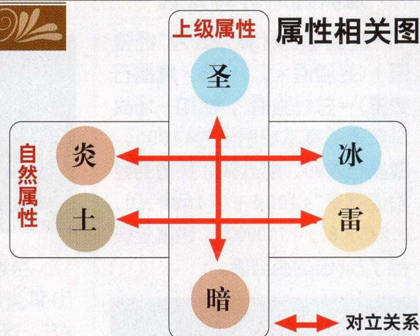
使用道具，消耗AP15，不能连续使用。

### 菜单魔法

菜单魔法与道具不同，其消耗的AP并不是固定的，每个魔法消耗的AP都不一样。菜单魔法不能形成连击，是属于单独使用的魔法。菜单魔法都有一个攻击范围，处于该范围内的目标都会受到该魔法的效果，比如可以攻击范围内所有的敌人。菜单魔法分为回复系、辅助系、攻击系三种。

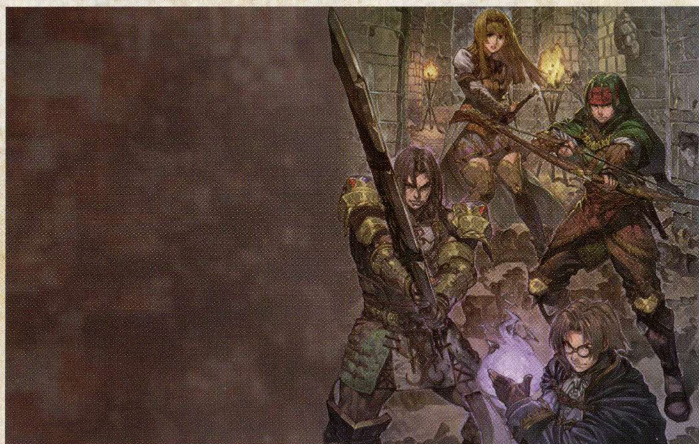
## 属性

游戏中有4种自然属性和2种上级属性，自然属性为炎、冰、雷、土，上级属性为圣、暗，不仅魔法有属性，有的武器也有属性，而每个角色都有自己擅长的属性和弱点属性，了解属性对战斗也是有很大帮助的。




### 属性魔法特性一览

| | |
|---|---|
| 炎 | 受施法者的MAG和对象RST的影响大，LV的影响小 |
| 冰 | 受施法者的MAG和对象RST的影响小，LV的影响大 |
| 土 | 受施法者的MAG和对象RST的影响中，LV的影响中 |
| 雷 | 受施法者的MAG和对象RST的影响小，LV的影响中，容易出会心一击 |
| 圣 | 受施法者的MAG和对象RST的影响非常大，不受LV的影响 |
| 暗 | 受施法者的MAG和对象RST的影响非常小，LV的影响非常大 |



## 魔法一览

### 通常攻击魔法

| 名称 | 属性 | 连击数 | 备注 |
|---|---|---|---|
| バーンストーム | 火 | 1 | 不会MISS |
| クールダンセル | 冰 | 3 | 一定几率让对方冻结，每次连击都会让对方后退一点 |
| ポイズンブロウ | 土 | 1 | 一定几率让对方中毒，有可能打不中体形小的敌人 |
| ライトニングボルト | 雷 | 6 | 一定几率让对方麻痹 |
| ダークセイヴァー | 暗 | 3 | – |
| プリズミックミサイル | 光 | | 一定几率让对方中各种异常状态 |

### 菜单攻击魔法

| 名称 | 属性 | 连击数 | 备注 |
|---|---|---|---|
| エクスプロージョン | 火 | 1 | – |
| グラシアルブリザード | 冰 | – | 一定几率让对方冻结 |
| アースグレイブ | 土 | – | – |
| サンダーストーム | 雷 | 7 | 一定几率让对方麻痹 |
| ダークセイヴァー | 暗 | 3 | – |
| プリズミックミサイル | 光 | – | 一定几率让对方中各种异常状态 |
| アストラルメイズ | 无 | – | 传送范围内的敌人 |
| スピリチュアルソーン | 无 | – | 敌单体战斗不能 |

### 菜单回复・辅助魔法

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| キュアプラムス | 回复我方单体HP最大值的80% |
| オーディナリーシェイプ | 回复我方单体异常状态 |
| エヴォークフェザー | 回复我方单体战斗不能 |
| マイトレインフォース | 我方单体ATK1.5倍 |
| スペルレインフォース | 我方单体MAG1.5倍 |
| ガードレインフォース | 我方单体RDM・RST1.5倍 |
| リフレクトソーサリー | 范围内我方反射一次魔法 |
| レデュースパワー | 减少范围内敌人的ATK |
| レデュースガード | 减少范围内敌人的RDM |
| カオティックルーン | 减少范围内敌人的ATK・MAG・HIT・AVD・RDM・RST20% |
| プリベントソーサリー | 让敌单体沉默 |

**蕾娜斯控** 在隐藏迷宫打理查德时会从他身上打出蕾娜斯的人偶，我们可以看到全彩版、水晶版、超合金版、琥珀版……解说是“本人绝对不可能摆出的媚态的姿势”……理查德，你太变态了！或者说3A的人太恶搞了……Orz



## 异常状态

异常状态是RPG中都会出现的，有的状态会随着时间的流逝而消失，有的即使是战斗后也会依旧保留，玩家可以通过使用魔法和道具来解，有的异常状态只能使用相应的道具来解除，所以平时对于解异常状态的道具就不要吝啬了。

**只在战斗中产生效果的异常状态**

| 名称 | 效果 | 主要恢复手段 |
|---|---|---|
| 混乱 | 一定时间内不能攻击、不能使用道具、不能使用菜单魔法，但可以移动 | 道具：秩序の原理、エリクサー<br>魔法：オーディナリーシェイプ |
| 麻痹 | 一定时间内不能行动，全员麻痹立即GAME OVER | 道具：真珠草、エリクサー<br>魔法：オーディナリーシェイプ |
| 石化 | 一定时间内不能行动，全员石化立即GAME OVER | 道具：コカトリスの卵、エリクサー<br>魔法：オーディナリーシェイプ |
| 气绝 | 一定时间内不能行动，受到攻击立即可回复 | 道具：エリクサー<br>魔法：オーディナリーシェイプ |
| 冻结 | 一定时间内不能行动，全员冻结立即GAME OVER | 道具：雪解け水、エリクサー<br>魔法：オーディナリーシェイプ |
| 传送 | 一定时间内从战场强制脱离，被敌人传送则无法自己回到战场，全员被传送立即GAME OVER | 道具：方位石、星读みの石板 |

**战斗后持续的异常状态**

| 种类 | 效果 | 主要恢复手段 |
|---|---|---|
| 毒 | HP徐徐减少，但HP为1时不会再减少 | 道具：金银花の露，エリクサー；魔法：オーディナリーシェイプ |
| 沉默 | 不能使用通常攻击、魔法和菜单魔法 | 道具：ブラギの诗篇，エリクサー；魔法：オーディナリーシェイプ |
| 诅咒 | 无法变更装备 | 道具：圣水、圣杯 |
| 衰弱 | 不能恢复HP | 道具：イズンの林檎、やわらかな石 |
| 战斗不能 | HP为0，战斗时全员战斗不能立即GAME OVER | 道具：ユニオンプラム；魔法：エヴォークフェザー |

# 战魂和战魂解放

《VP2》与《VP》不同，战魂不是通过精神集中收集的而是在迷宫中利用物质具现化他们的遗物来收集。在迷宫中找到战魂的遗物，调查他们就能收集战魂了，但要注意的是有的战魂只能二选一甚至三选一，所以到底收哪个战魂玩家请自己先决定好，然后存盘，如果不是，读盘重新来就行了。战魂分为4种：职业，重战士、轻战士、弓斗士、魔术师。重战士的特点是能装备ATK高的大剑，一击威力大，能够装备物理防御很高的重装备，HP、CON高。通常攻击虽然多是一发，但都以高威力的技为主。轻战士的特点是能力平均，攻击回数与重战士比相对要多些，缺点是威力稍逊一筹，不过轻战士的同伴很多都会魔法。弓斗士的特点是一击威力比较低，但DEX、AGL比较高可以进行精度准确的连续攻击，而且弓斗士的攻击范围比较广，还能使用魔法。魔术师的特点是能使用各种属性的魔法，魔法是必定破防的，所以往往是攻击时的起始攻击方式。魔术师的HP、CON都比较低，所以将其放在队伍的后列比较好，而习得魔法因角色而定。

收到战魂后我们在他们的状态栏里能看到一个“解放LV”，这是说如果该战魂达到这个级别就能将其解放。解放之后该战魂从队伍中消失，身上的装备除了饰品也会消失，根据解放时战魂的能力会从绯炎石、翠炎石、苍炎石三种石头中留下一颗，而根据身上的装备还会留下剑士の知识、魔术师の知识、弓斗士の知识、盗贼の知识、アンブロシア、重战士の知识等各种道具。解放时的级别并不影响留下道具的数量以及种类。

解放后的战魂会转生为人，重新开始他们的生活，他们会在固定地点出现，如果去找他们的话就会从他们那获得道具。不过随着再会时期的不同会得到不同的道具，因此每一章结束时应该去与解放的战魂对话，看看能拿到什么好道具。

**各项基础能力值以及影响的能力**

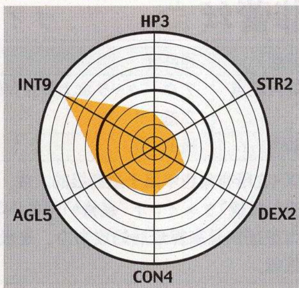
| | |
|---|---|
| STR | 力量的强度，影响物理攻击力ATK |
| INT | 知性的高低，影响魔法攻击力MAG |
| DEX | 器用，影响命中率HIT |
| AGL | 敏捷，影响回避力AVD |
| CON | 耐久力，影响物理防御力RDM |
| ※RSD为魔法防御力 | |

## 战魂能力分析

### 米特拉　ミトラ

| | |
|---|---|
| 职业 | 魔术师 |
| 加入地点 | 丧失の村 |
| 属性 | 炎+20%，冰+20%，雷−20%，暗−20% |

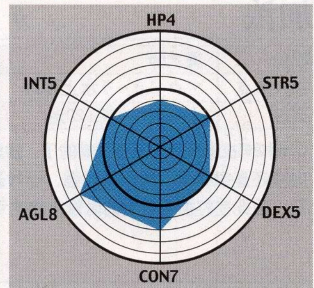
第一个成为同伴的战魂，一出来就拥有“ブレイクアップ”的技能。INT能力比较突出，但其他能力都在平均以下，作为第一个魔术师，能很早学会恢复性的魔法是其优势所在。




### 杰西卡　ジェシカ

| | |
|---|---|
| 职业 | 轻战士 |
| 加入地点 | 王家の地下道(与リシェル、シルフィード三选一) |
| 属性 | 炎−5%，冰+25%，雷−5%，土−5%，圣−5%，暗−5% |

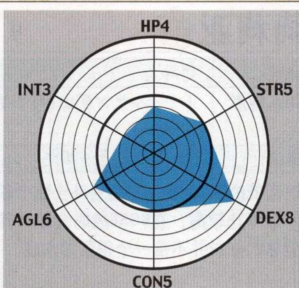
她的STR在轻战士中是最高的，INT、CON、AGL也比较高，只是DEX比较低，所以给她装备补充HIT的饰品比较好。




### 莉谢尔　リシェル

| | |
|---|---|
| 职业 | 轻战士 |
| 加入地点 | 王家の地下道(与ジェシカ、シルフィード三选一) |
| 属性 | 圣+20%，暗−205% |

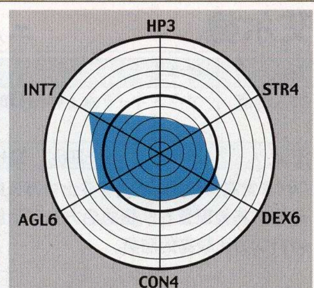
作为卡米尔十七将中的一员，她的DEX、AGL都比较高，但是HP低的缺点让她的弱点也比较明显，不过所持有的增加我方物理防御力的魔法还是能发挥一定作用的。




### 希尔菲德　シルフィード

| | |
|---|---|
| 职业 | 轻战士 |
| 加入地点 | 王家の地下道(与ジェシカ、リシェル三选一) |
| 属性 | 炎−10%、冰−10%、雷−10%、土−10%、圣+20%、暗+20% |

拥有多种回复魔法是其最大的优势，但作为物理攻击战斗人员，STR和CON都比较低，但她的INT是物理系中最高的。

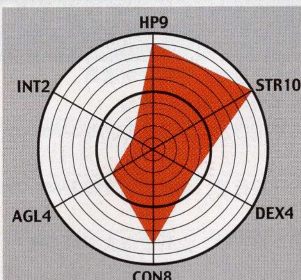



表示推荐人物

## 罗兰德　ローランド

| 职业 | 重战士 |
|---|---|
| 加入地点 | 王家の地下道(与クラッド二选一) |
| 属性 | 雷+20%，暗+20% |

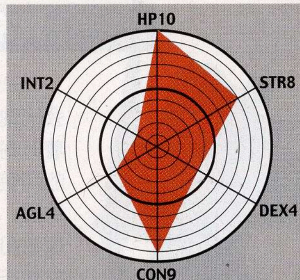
初期拥有的"スピリットコントロール"其效果是攻击时增加紫炎石的出现量，是比较方便的技能。作为重战士，与物理防御有关的CON比较低，但HP、STR都属于高成长的角色。




## 库拉德　クラッド

| 职业 | 重战士 |
|---|---|
| 加入地点 | 王家の地下道(与ローランド二选一) |
| 属性 | 炎+20%，土-20% |

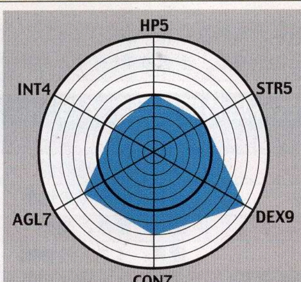
在重战士中他的HP、CON都属于比较高的，但其他能力就显得很平淡了，除了对土属性攻击比较弱一点外，其他能力还可以。




## 塞蕾斯　セレス

| 职业 | 轻战士 |
|---|---|
| 加入地点 | セルドベルグ山岳遗迹(与ティリス二选一) |
| 属性 | 炎+5%，冰+5%，雷+5%，土+5%，圣+5%，暗+5% |

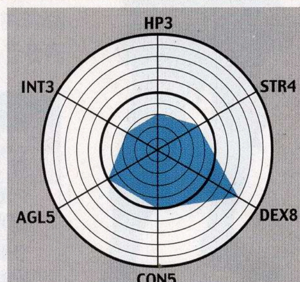
斩铁姬拥有的"ボディパセージ"是强力的技能，她的DEX很高，CON和AGL也很优秀，对所有属性都有一点抗性，强烈推荐的人物。




## 特莉丝　ティリス

| 职业 | 轻战士 |
|---|---|
| 加入地点 | セルドベルグ山岳遗迹(与セレス二选一) |
| 属性 | 炎+5%，冰+5%，雷-20%，土+5%，圣+5%，暗+5% |

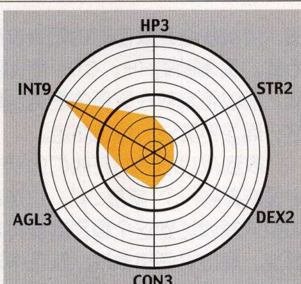
自称斩铁姬后代的人，能力比セレス差远了，除了DEX比较高以外其他都在平均以下，除了雷属性以外对其他属性都有一点抗性。




## 阿尔姆　アルム

| 职业 | 魔术师 |
|---|---|
| 加入地点 | セルドベルグ山岳遗迹(与ウォルター二选一) |
| 属性 | 炎-20%，雷+20% |

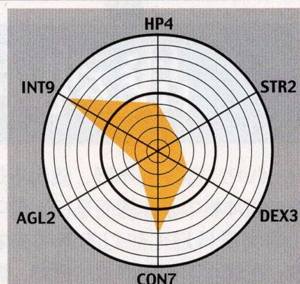
初期拥有的"オーバーロード"虽然强力，但对我方也会造成伤害，所以并不实用。除了INT外其他能力都比较低，在初期担任一下辅助工作就够了。




## 沃尔塔　ウォルター

| 职业 | 魔术师 |
|---|---|
| 加入地点 | セルドベルグ山岳遗迹(与アルム二选一) |
| 属性 | 炎-20%，雷+20% |

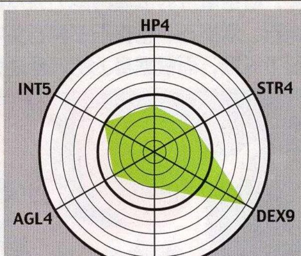
在魔术师中拥有很高的HP和CON，所以抗打性比其他的魔术师高，初期技能"プラントスレイヤー"对植物系敌人有特效，不过此人最吸引人的地方应该是凌辱王妃吧。(^_^)




## 克莉丝蒂　クリスティ

| 职业 | 弓斗士 |
|---|---|
| 加入地点 | 苍苦の森(与纱绀二选一) |
| 属性 | 圣+10%，暗+10% |

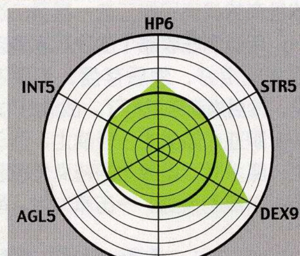
技能"プロテクトマジック"是对魔法系敌人的利器，DEX高，但STR低，所以不仅要靠装备，还要靠饰品来强化，属性抵抗方面是其优势所在。




## 纱绀　纱绀

| 职业 | 弓斗士 |
|---|---|
| 加入地点 | 苍苦の森(与クリスティ二选一) |
| 属性 | 炎+20%，冰-20%，雷+20%，土-20% |

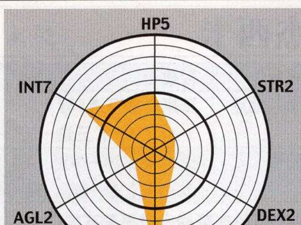
DEX比较突出，对于弓斗士而言是比较好的能力，而且对炎、雷的抗性也比较强，通常攻击的"ポイズンシュート"带有中毒效果，还算比较实用。




## 加浓　カノン

| 职业 | 魔术师 |
|---|---|
| 加入地点 | アウドゥーラ水上神殿 |
| 属性 | 土-20%，暗+20% |

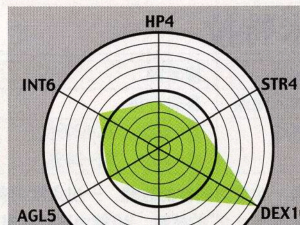
CON和HP在魔术师里面算很高的了，拼血多的时候还是很有用。对暗属性强，但对圣属性弱，因此在打神系敌人的时候比较吃亏。




## 菲蕾丝　フィレス

| 职业 | 弓斗士 |
|---|---|
| 加入地点 | アウドゥーラ水上神殿(和エルド二选一) |
| 属性 | 炎+20% |

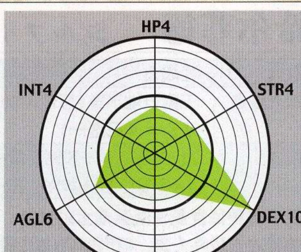
DEX在所有角色中属于最高级的人物，初期拥有的技能"フェイント"是将ATK和MAG两个能力数据加起来算最后的攻击力，是很实用的技能。




## 艾尔德　エルド

| 职业 | 弓斗士 |
|---|---|
| 加入地点 | アウドゥーラ水上神殿(和フィレス二选一) |
| 属性 | 冰-20%，土+20%，暗+20% |

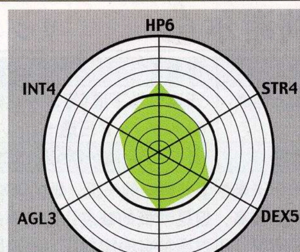
DEX非常高，但是CON在弓斗士中算低的，因此最好将他配置在队伍的后方，然后给他装备防御力比较高的防具。




## 莉莉亚　リリア

| 职业 | 弓斗士 |
|---|---|
| 加入地点 | トゥールゲン矿山(与ミリティア二选一) |
| 属性 | 炎-20%，圣+20% |

这么低的DEX的确不符合弓斗士这个职业啊，不过HP比较高，在BOSS战时会发挥其作用，但总的来说并不是一个很强的角色。

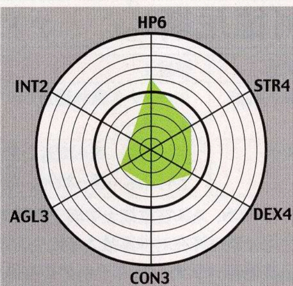



**胸围**　打倒隐藏迷宫门口测试玩家实力的ディルナ会得到道具トゥルサード，该道具的说明是"装备后会显示真正的姿态"，其实只要给女性角色装上就能看她的三围，目前已知芙蕾女王的最大，88cm。

## 米丽缇娅　ミリティア

| 职业 | 弓斗士 |
|---|---|
| 加入地点 | トゥールゲン矿山(与リリア二选一) |
| 属性 | 炎-5%，冰-5%，雷-5%，土-5%，圣-5%，暗-5% |

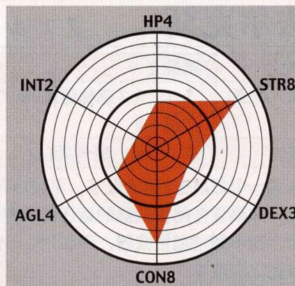
能力非常低的一个物理系角色，但是她却是物理系战魂中能领悟最多魔法的人物，属于大器晚成型的角色。




## 阿隆　アーロン

| 职业 | 重战士 |
|---|---|
| 加入地点 | サーマ沙漠(与ザンデ、ディーン三选一) |
| 属性 | 冰+20%，雷-20% |

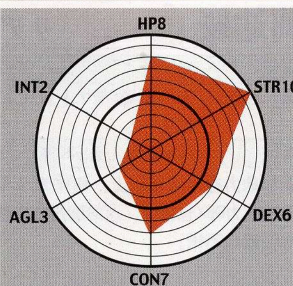
出了STR和CON很高以外其他的能力都比较惨，不过由于一开始就有能让敌人气绝的技能，所以还算是比较好用的角色。




## 赞迪　ザンデ

| 职业 | 重战士 |
|---|---|
| 加入地点 | サーマ沙漠(与アーロン、ディーン三选一) |
| 属性 | 冰-20%，圣+20% |

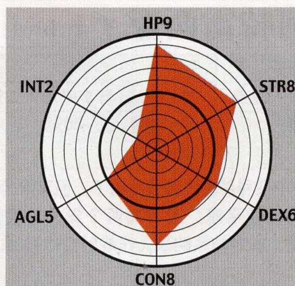
STR、CON、HP都很高，特别是STR，可以说是最大的，对圣属性有这么高的抗性在重战士中的确难得。




## 迪恩　ディーン

| 职业 | 重战士 |
|---|---|
| 加入地点 | サーマ沙漠(与アーロン、ザンデ三选一) |
| 属性 | 炎+20%，雷-20%，土-20%，圣+20%，暗+20% |

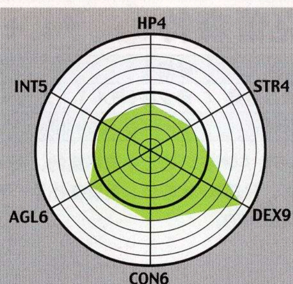
STR、CON很高，而且三属性的抗性都比较高，惟一要注意的是其弱点属性，在クローサス森林遗迹里面还是不要让他出场的好。




## 索法拉　ソファラ

| 职业 | 弓斗士 |
|---|---|
| 加入地点 | スルス火山洞窟(与アルカナ二选一) |
| 属性 | 土+20%，暗-20% |

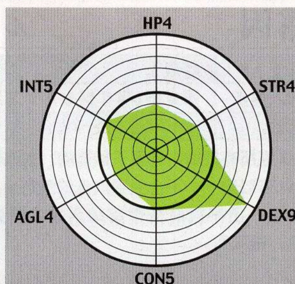
在弓斗士里面DEX稍微低了那么一点点，但也可以无视，总体而言还算可以，只是暗属性抗性较弱，在对恶魔系敌人的时候要多留意一下。




## 阿尔克娜　アルカナ

| 职业 | 弓斗士 |
|---|---|
| 加入地点 | スルス火山洞窟(与ソファラ二选一) |
| 属性 | 冰+20%，雷-20% |

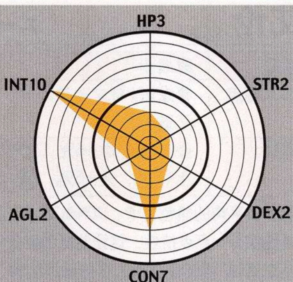
AGL相当的低，要靠装备将其堆上去，不过能够习得恢复魔法不错，毕竟弓箭手里面有恢复魔法的人也不多。




## 索隆　ソロン

| 职业 | 魔术师 |
|---|---|
| 加入地点 | スルス火山洞窟(与ファーラント二选一) |
| 属性 | 炎+10%，冰+10%，雷+10%，土+10%，圣-20%，暗-20% |

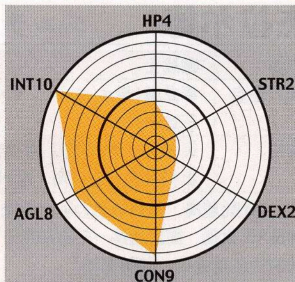
在魔术师里面INT可以说是第二高的，但是AGL太低了，容易受到敌人攻击，因此最好不要让他落单。




## 法兰特　ファーラント

| 职业 | 魔术师 |
|---|---|
| 加入地点 | スルス火山洞窟(与ソロン二选一) |
| 属性 | 圣+20%，暗-20% |

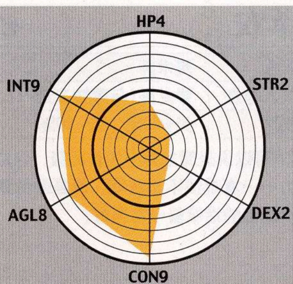
AGL、CON都很高的角色，而且INT在魔术师中也是属于顶级的，所以非常好用的角色，强烈推荐。




## 塞鲁比亚　セルヴィア

| 职业 | 魔术师 |
|---|---|
| 加入地点 | 昏き妄执の馆 |
| 属性 | 全0% |

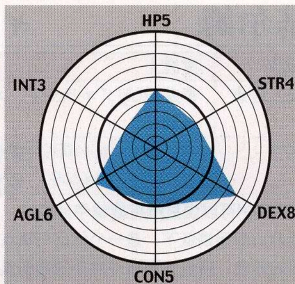
INT、AGL、CON都还比较高，而且拥有对神系敌人有特效的技能，属性方面也没优点也没缺点，算能力平均的一个角色。




## 芙罗蒂娅　フローディア

| 职业 | 轻战士 |
|---|---|
| 加入地点 | クローサス森林遗迹(与キルケ、ラシーカ三选一) |
| 属性 | 炎-20%，暗+20% |

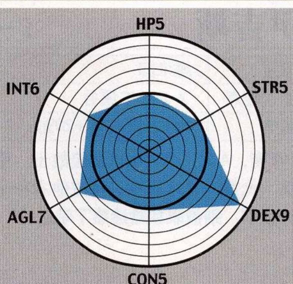
除了DEX、AGL外其他能力都比较低，而且INT比较低，所以其属性攻击也不用期待了，相信用她的大都看上了她"白百合骑士团团长"的称号吧。(笑)




## 基尔克　キルケ

| 职业 | 轻战士 |
|---|---|
| 加入地点 | クローサス森林遗迹(与フローディア、ラシーカ三选一) |
| 属性 | 炎+20%，雷-20% |

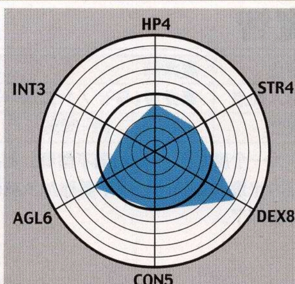
全部能力在轻战士中都属于比较高的，惟一要注意的是CON稍微偏低，不过好在她有提升防御力的魔法，也算是一个补足吧。




## 拉西卡　ラシーカ

| 职业 | 轻战士 |
|---|---|
| 加入地点 | クローサス森林遗迹(与フローディア、キルケ三选一) |
| 属性 | 炎+%，冰+5%，雷+5%，土+5%，圣-10%，暗-10% |

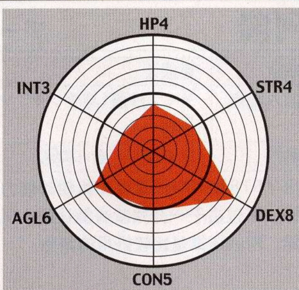
除了DEX以外其他能力都比较偏低的角色，虽然会攻击性的魔法，但INT有点低了，如果想用她就把她的INT强化一下吧。



## 法尔克斯　ファルクス

| 职业 | 重战士 |
|---|---|
| 加入地点 | クローサス森林遗迹(与アドニス二选一) |
| 属性 | 冰-20%，暗+20% |

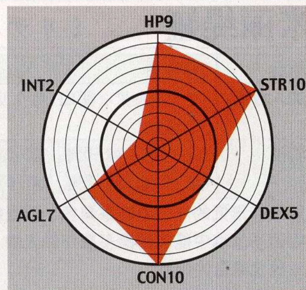
作为一个重战士STR太低了，不过INT还算可以，如果装备属性武器的话还能发挥一点作用，而不想用属性武器，那么"フェイント"技能比较推荐。




## 阿德尼斯　アドニス

| 职业 | 重战士 |
|---|---|
| 加入地点 | クローサス森林遗迹(与ファルクス二选一) |
| 属性 | 炎+10%，冰+10%，雷+10%，土+10%，圣-30%，暗+10% |

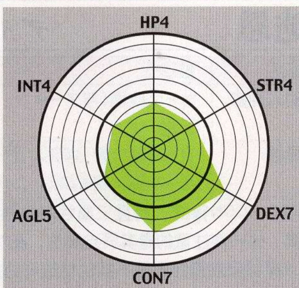
STR、CON、AGL在重战士中属于顶级的，圣属性比较弱也许在对神系敌人作战中有些不利，但其他能力很高，推荐不解放留在队伍里。




## 阿特雷西亚　アトレイシア

| 职业 | 弓斗士 |
|---|---|
| 加入地点 | 龙の墓场(与リディア二选一) |
| 属性 | 雷-20%，土-20%，圣+20%，暗+20% |

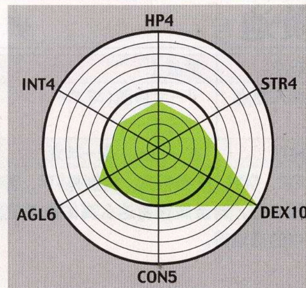
CON在弓斗士中算很高的了，但其他能力就显得比较平庸，圣与暗两个属性的抗性比较高，在对神系的敌人作战时会很有利。




## 莉迪娅　リディア

| 职业 | 弓斗士 |
|---|---|
| 加入地点 | 龙の墓场(与アトレイシア二选一) |
| 属性 | 冰+20%，圣-20% |

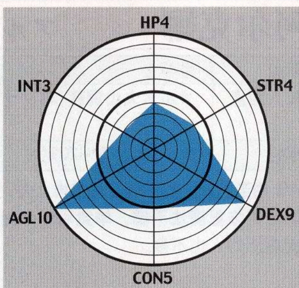
全部能力在平均值以上，而作为弓斗士最需要的能力DEX也很高，这的确是很方便，其招式性能也不错。




## 露因　ルイン

| 职业 | 轻战士 |
|---|---|
| 加入地点 | 奉龙殿(与クレセント二选一) |
| 属性 | 土+20%，圣-20% |

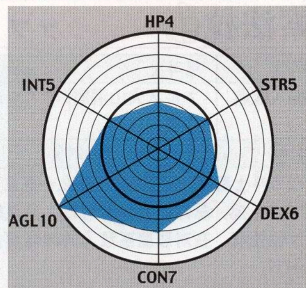
AGL在所有战魂中都属于最高的，如果再强化AGL可以造一个不会受到攻击的角色出来，而且她一出来就装备带有神系敌人特效的灵剑，很实用。




## 克蕾森特　クレセント

| 职业 | 轻战士 |
|---|---|
| 加入地点 | 奉龙殿(与ルイン二选一) |
| 属性 | 炎+20%，土-20% |

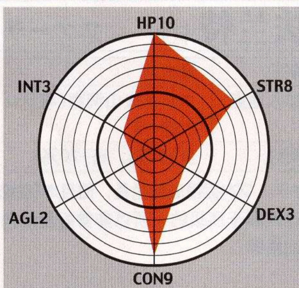
STR、CON在轻战士中算不错的，而AGL也很高，只是DEX比较低，用装备补足一下相信会很实用的。




## 杰拉尔德　ジェラルド

| 职业 | 重战士 |
|---|---|
| 加入地点 | 奉龙殿(与エーレン、ギルム三选一) |
| 属性 | 炎-5%，冰-5%，雷-5%，土+25%，圣-5%，暗-5% |

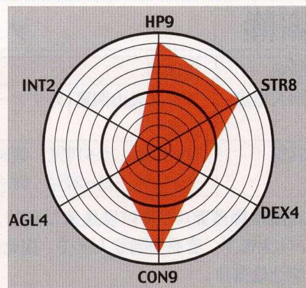
HP、CON比较高，其他的能力就比较低了，特别是AGL太低，简直就是一个移动靶子，要用他的话还是强化一些防御吧。




## 艾伦　エーレン

| 职业 | 重战士 |
|---|---|
| 加入地点 | 奉龙殿(与ジェラルド、ギルム三选一) |
| 属性 | 炎+5%，冰+5%，雷+5%，土+5%，圣+5%，暗+5% |

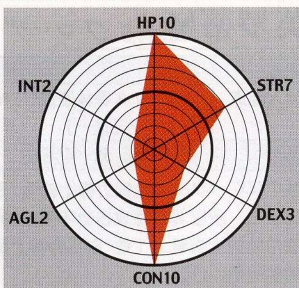
能力很平均的角色，HP、CON尚可，而且对所有属性都有一点点抗性，这让他能适应任何敌人，不过话说"样样会，那么样样就不会精"……




## 基尔姆　ギルム

| 职业 | 重战士 |
|---|---|
| 加入地点 | 奉龙殿(与ジェラルド、エーレン三选一) |
| 属性 | 炎-20%，冰+10%，雷+10%，土-20%，圣+10%，暗+10% |

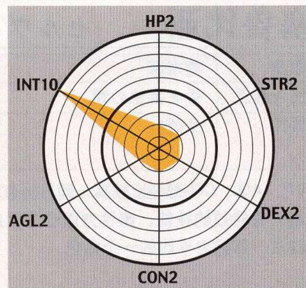
HP和CON可以说是所有战魂中最高的，但是其他能力却极端低下，是一个优点与缺点都很明显的角色，属性方面要注意补足其弱点属性。




## 泽农　ゼノン

| 职业 | 魔术师 |
|---|---|
| 加入地点 | 奉龙殿(与魔智二选一) |
| 属性 | 炎+20%，圣-20% |

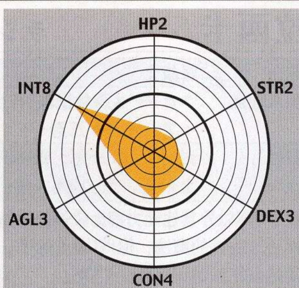
INT可以说是魔术师中的最高级，但是其他能力……真是惨不忍睹啊，算是最低角色了，要用他的话装备一定要好。




## 魔智　魔智

| 职业 | 魔术师 |
|---|---|
| 加入地点 | 奉龙殿(与ゼノン二选一) |
| 属性 | 土+20%，暗-20% |

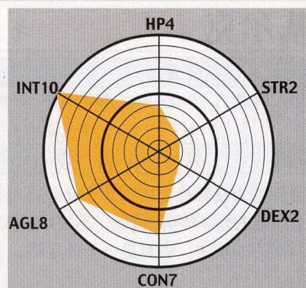
作为一个魔术师，INT的确不够看，而且其他能力也没什么长处，要不要他加入就看大家的喜好了。




## 伊吉斯　イージス

| 职业 | 魔术师 |
|---|---|
| 加入地点 | スカビア溪谷 |
| 属性 | 冰-20%，暗+20% |

INT高，AGL、CON可以和轻战士、弓斗士媲美，大魔法是冰属性，不过他本身对冰属性却很弱，别被表象给迷惑了哦。




**2P协力**　在队伍的编成画面中将光标移到后排3个人身上后按△键可以切换1P、2P的操作，这样就可以与朋友一起玩了。

# 战魂解放

| 名称 | 职业 | 加入场所 | 解放后去处 | 物品A | 物品B | 物品C |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ミトラ | 魔术师 | Ch1 丧失の森 | 丧失の森 | ミトラの圣水 | | ミトラの圣水 |
| リシェル | 轻战士 | Ch1 王家の地下道 | コリアンドル村 民家 | 识者の经验 | | |
| シルフィード | | | | 50000 OTH | | |
| ジェシカ | | | | | ユミルの泪 | |
| クラッド | 重战士 | | ヴィルノア 民家 | シルバークラッド | | |
| ローランド | | | | 50000 OTH | | |
| セレス | 轻战士 | Ch3 セルドベルグ山岳遗迹 | 港町ゾルデ | | | 300000 OTH |
| ティリス | | | | | 无欠の护符 | |
| アルム | 魔术师 | | 昏き妄执の馆 | 50000 OTH | | |
| ウォルター | | | | 无欠のタリスマン | | |
| クリスティ | 弓斗士 | Ch3 苍枯の森 | キセナ草原 | 50000 OTH | | |
| 纱绀 | | | | プリズムジェム | | 圣衣ブリタニアガーブ |
| カノン | 魔术师 | Ch3 アルドゥーラ水上神殿 | スカビア溪谷 | ノーブルエリクサー | | |
| フィレス | 弓斗士 | | 港町ゾルデ 教会 | 金の卵 | | 300000 OTH |
| エルド | | | | | | |
| リリア | 弓斗士 | Ch3 トゥルゲン矿山 | クレルモンフェラン 民家 | | アースジェム | |
| ミリティア | | | | 50000 OTH | | |
| ザンデ | 重战士 | Ch3 サーマ砂漠 | コリアンドル村 宿屋 | | | 战乙女のペンダント |
| アーロン | | | | 50000 OTH | | |
| ディーン | | | | | アースジェム | |
| アルカナ | 弓斗士 | Ch3 スルス火山洞窟 | カルスタッド 民家 | | 50000 OTH | |
| ソファラ | | | | | | |
| ソロン | 魔术师 | | トゥルゲン矿山 | | オーバードライブ | |
| ファーラント | | | | オーバードライブ | | |
| セルヴィア | 魔术师 | Ch3 昏き妄执の馆 | アウドゥーラ水上神殿 | | | 炼金术の书 |
| キルケ | 轻战士 | Ch3 クローサス森林遗迹 | カルスタッド 民家 | クラッドメイル | | |
| ラシーカ | | | | 贤者の秘药 | | |
| フローディア | | | | | 50000 OTH | |
| アドニス | 重战士 | | ヴィルノア 民家 | 重战士の知识 | | |
| ファルクス | | | | | | 识者の经验 |
| リディア | 弓斗士 | Ch3 龙の墓场 | クレルモンフェラン 民家 | | | |
| アトレイシア | | | | | | アースジェム |
| ルイン | 轻战士 | Ch3 奉龙殿 | 精灵の森 | | 女神の灵药 | |
| クレセント | | | | | ノーブルエリクサー | 10 OTH |
| エーレン | 重战士 | | 苍枯の森 | 50000 OTH | | |
| ギルム | | | | | プリズムジェム | |
| ジェラルド | | | | 50000 OTH | | 女神の灵药 |
| ゼノン | 魔术师 | | サーマ砂漠 | | | |
| 魔智 | | | | プライムエリクサー | | |
| イージス | 魔术师 | Ch4 スカビア溪谷 | 港町ゾルデ 民家 | | 炼金术の书 | |

备注：获得物品的时间分为三段：A.第4章、B.第5章后、C.红莲之迷宫出现后

## 综合

对于各个战魂，从能力上讲笔者推荐轻战士斩铁姬セレス、重战士アドニス、弓斗士リディア、魔术师ファーラント，不过到底选谁还是看大家自己的喜好，而且当那些我们熟悉的剧情人物加入后这些战魂估计就会被抛弃了吧。(笑)

## 动物的礼物

在许多城市中可以给猫、狗、鸡喂食物，每喂他们一定数量就可以从它们那里得到道具，将得到的道具卖到武器屋就可以买到相应的指轮之后将3种指轮卖给アスガルド的行商人就可以买到“ソロモンの指轮”，这个指轮在通过Chapter5的瓦尔哈拉神殿前可以完成，注意Chapter4里动物因为害怕不会出来。各种动物需要的道具以及数量如下：

猫需要“海鲜肉”，可以到キセナ草原去打鱼得到，龙の墓场的鱼也可以，需要15个，拿齐之后到港町ゾルデ去给猫；狗需要“骨付き肉”，这可以在キセナ草原去打蝙蝠得到，需要15个，拿齐后到ヴィルノア去给狗，之后在クレルモンフェラン的武器防具屋做成；鸡需要“骨クズ”，这在丧失の森打骷髅得到，需要15个，拿起后去コリアンドル村给鸡，然后找行商人做成指轮。

拿到ソロモンの指轮就可以与动物对话了，据说由于二周目后隐藏迷宫都是游戏一开始就出来，那么有ソロモンの指轮即使不用通关也能直接去了。

# 技能

技能是对战斗有很大辅助作用的能力，本作中习得技能是通过装备品的组合实现的。游戏中存在着各种如尼文字，这些文字刻在了武器、防具以及饰品上，其中头盔、铠甲、腕部装备、脚部装备的如尼文字是一定的，武器、饰品的如尼文字有很多种。每个如尼文字还对应一种颜色，只有当相应颜色的如尼连携在一起时才能发生效果，即使装备了对应的如尼，但如果中间被其他颜色隔断的话也是不会产生效果的。产生效果时战斗后就会增加技能的成长点数，满100%后就可以习得该技能了。每一个技能对应一个CP值，角色每10级可以长2点CP值，最大到12，装备技能的点数总和不能超过12点，因此技能的搭配也相当重要，要根据环境进行更换。左边是如尼对应的简称，在攻略中我们以第一个字为其简写：

| | |
|---|---|
| 斩击のルーン→斩 | 弱体のルーン→弱 |
| 穿孔のルーン→穿 | 反抗のルーン→反 |
| 殴打のルーン→殴 | 炼成のルーン→炼 |
| 头のルーン→头 | 创造のルーン→创 |
| 体のルーン→体 | 炎のルーン→炎 |
| 腕のルーン→腕 | 冰のルーン→冰 |
| 脚のルーン→脚 | 土のルーン→土 |
| 发挥のルーン→发 | 雷のルーン→雷 |
| 治愈のルーン→治 | 圣のルーン→圣 |
| 强化のルーン→强 | 暗のルーン→暗 |

### 攻击技能(アタックスキル)

| 名称 | 如尼 | CP | 效果 |
|---|---|---|---|
| マイトブロウ | 斩雷强 | 2 | 攻击能让敌人气绝，容易破防 |
| ブレイクアップ | 腕斩发强 | 2 | 切断敌人部位时进入BREAK MODE的几率上升 |
| スピリットコントロール | 腕斩雷 | 3 | 攻击时出现紫炎石的数量增加 |
| ヒートアップ | 体斩强 | 4 | 决之技槽的增加量增加 |
| ダブルエッジ | 斩穿腕练 | 5 | 一次攻击给予2次伤害 |
| オーバーロード | 头冰暗发 | 4 | 魔法威力1.5倍，但魔法会命中我方 |
| トリプルエッジ | 穿殴练创 | 6 | 一次攻击给予3次伤害 |

### 反应技能(リアクションスキル)

| 名称 | 如尼 | CP | 效果 |
|---|---|---|---|
| ジャストガード | 腕冰反 | 3 | 受到敌人攻击的瞬间按下该角色相应的按键可以防御其攻击 |
| スクランブルアタック | 头足斩反 | 2 | 按着方向键按角色的对应键可以使出设定有特殊输入的通常攻击 |
| カウンターアタック | 头腕暗反 | 2 | 回避敌人攻击后出现反击图标，时机正确时可以进行反击 |



## 必杀技能(クリティカルスキル)

| 名称 | 如尼 | CP | 效果 |
|---|---|---|---|
| トゥルーシーイング | 穿炎强 | 2 | 会心一击几率上升 |
| ビーストスレイヤー | 斩弱炎 | 4 | 对野兽系敌人的伤害增加 |
| プラントスレイヤー | 斩弱炎 | 2 | 对植物系敌人的伤害增加 |
| インセクトスレイヤー | 穿弱土 | 3 | 对虫系敌人的伤害增加 |
| マジックスレイヤー | 斩弱发 | 4 | 对魔术师系敌人的伤害增加 |
| アンホーリィスレイヤー | 斩弱圣 | 4 | 对不死系敌人的伤害增加 |
| スケイルスラッシャー | 斩弱雷 | 4 | 对带壳的敌人的伤害增加 |
| ゴーストバスター | 斩弱冰反 | 3 | 对幽灵系敌人的伤害增加 |
| ジャイアントキラー | 斩圣弱练 | 4 | 对巨人系敌人的伤害增加 |
| ドラゴンスレイヤー | 穿弱雷发 | 5 | 对龙系敌人的伤害增加 |
| ゴッドスレイヤー | 穿杖弱圣 | 5 | 对神族系敌人的伤害增加 |
| デーモンスレイヤー | 穿弱暗练 | 5 | 对恶魔系敌人的伤害增加 |
| ボディパッセージ | 腕暗强炼 | 6 | 会心一击时将敌人的部位切断 |
| デスパレーション | 腕暗创 | 6 | 攻击时能切断敌人部位，但装备该技能的人HP为1 |

## 状态技能(ステータススキル)

| 名称 | 如尼 | CP | 效果 |
|---|---|---|---|
| アイアンフィスト | 体炎 | 2 | 战斗中ATK1.2倍 |
| マインドバースト | 体冰 | 2 | 战斗中MAG1.2倍 |
| ハードボディ | 体土 | 2 | 战斗中RDM1.5倍 |
| レジストマジック | 体雷 | 2 | 战斗中RST1.5倍 |
| アドヴァーシティ | 体炎冰土雷 | 2 | 敌人数量大于我方人员数量时根据人数差各能力上升 |
| ヒロイズム | 体炎强 | 2 | 战斗中敌人每死一个给予敌人的伤害增加20% |
| フェイント | 头腕发冰 | 3 | 战斗中攻击力等于ATK加MAG |
| タフネス | 体足炎 | 5 | 战斗中HP最大值为2倍 |
| トレーニング | 足强弱 | 3 | 各能力下降20%，经验值1.5倍 |
| オブサベイション | 体炎强 | 5 | 战斗中随着时间增加各能力少量上升 |
| ソリタリィストラグル | 体炎反 | 4 | 根据我方死亡人数的增加，各能力上升 |

## 防御技能(ディフェンスキル)

| 名称 | 如尼 | CP | 效果 |
|---|---|---|---|
| ガッツ | 体治练 | 3 | HP10%以上时，受到让HP为0的攻击后生存下来，HP为1 |
| リフレックスムーブメント | 体足雷 | 2 | 受到敌人攻击后退中可以进行防御和回避 |
| プロテクトマジック | 头杖冰反 | 2 | 可以防御或回避魔法系的特殊攻击 |
| キュアコンディション | 体土治反 | 3 | 战斗中能够用比平常更短的时间回复异常状态 |
| HPリザーブ(100) | 体足反 | 3 | 带有100耐久力的防护结界 |
| ファーストエイド | 体治圣 | 3 | 受到敌人攻击时一定概率回复伤害值的一半HP |
| フリーアイテム | 头腕发反 | 3 | 使用道具不消耗AP |
| リジェネーションヒール | 体土治 | 4 | 战斗中HP徐徐回复 |
| HPリザーブ(1000) | 体头治圣 | 4 | 带有1000耐久力的防护结界 |
| ガードモーション | 腕强反 | 4 | 减轻受到伤害的20%，但是无法回避和防御，容易中异常状态 |
| バイタルアジャスメント | 体土治 | 5 | 战斗胜利后HP回复100% |
| HPリザーブ(5000) | 体治反创 | 6 | 带有5000耐久力的防护结界 |
| マジックコントロール | 体头冰发 | 6 | 自己受到的魔法效果无论是进攻还是回复都减半 |
| ミサイルプロテクション | 头腕反 | 5 | 正面来的飞行道具完全防御 |
| ロストエモーション | 头冰圣 | 6 | 封闭心理不受一切来自外部的精神影响 |

# 流程篇

## Chpater 1 神に叛きし者

### 港町ゾルデ

剧情后同伴ルーファス加入，然后出港町发生剧情，前往丧失の森。

### 丧失の森

一进去发生剧情后就会进入强制战斗，这里游戏会教你一些基本的战斗知识，建议初次玩这款游戏的玩家都好好地看一下教程。之后游戏还会进行光子的讲解。

### ディパンへの地下道

没有什么难点继续前进，在此好好地熟悉一下战斗与利用光子进行跳跃的技术，进入最里面会发生BOSS战，所以有必要让战斗人员升一下级。




**BOSS资料**

| LV | 6 | 名称 | バリスティックライノ |
|---|---|---|---|
| 种族 | ジャイアント、ビースト | | |
| HP | 816 | | |
| 能力值 | ATK30 MAG10 HIT10 AVD2 RDM6 RST1 | | |
| 属性抵抗 | 炎－ 雷－ 圣－ 冰－ 土－ 暗－ | | |
| 掉落道具 | らせんの矢じり、ジャンクシールド、バラカ、虚ろの壳、铁矿石、ビッグラム、契约の锁、漆黑の结晶 | | |
| 小队长道具 | チェインメイル | | |

### 攻略法

这个BOSS从正面打几乎打不动，所以利用冲刺冲到它后面去从尾部打才有效果，它身上的道具是合成武器的素材所以都打下来吧，而且这个BOSS可以反复挑战，如果一次没打到足够的道具反复挑战即可。另外，游戏中有许多类似的BOSS都能反复挑战的，所以通过反复挑战打道具是基本的方法。

## Chpater 2 ディパンの暗

### ディパン城下町

前往城门发生剧情，然后回到从王家地下道来的地方，这时右边可以通行了。

### ディパン城

前进来到城下的研究室发生BOSS战。途中解开封印要看红色宝珠。




**BOSS资料**

| LV | 8 | 名称 | カオスウーズ |
|---|---|---|---|
| 种族 | ジャイアント、プラント、アンホーリィ | | |
| HP | 1440 | | |
| 能力值 | ATK40 MAG20 HIT10 AVD18 RDM5 RST10 | | |
| 属性抵抗 | 炎−20% 雷+80% 圣－ 冰－ 土+80% 暗+20% | | |

### 攻略法

还是用冲刺绕到它后面进行攻击，不过被它锁定了的话即使在身后也是会被击中的，如果之前拿到了宝箱中的炎属性晶石就给它用吧，一次可以扣700以上的HP呢。

BOSS战后前进发生剧情，然后回走，途中会发生与亚莉(アーリィ)的情节，亚莉离开后不用急着前进，往回走一点会发现武器“狩剑ヒルド”，之后再前进发生剧情眼镜变态萝莉控理查德(レザード)加入。然后穿过丧失の森准备前往キセナ草原，这时可以去港町买点道具补给一下。

### キセナ草原

没有什么难的地方，前进来到コリアンドル村就行了。在草原上我们可以打打材料，以便之后合成道具用，而且这里的敌人身上的如尼道具也不少。

**迪万的诗文** 游戏中在港町ゾルデ教会旁边的民家、ディバン武器防具屋旁边的民家、クレルモンフェラン宿屋旁的民家调查诗文，在游戏终盘去港町ゾルデ一开始看诗文的地方会发现诗文发生变化，读完所有诗文就能拿到3A的纹章了。

## Chpater 3 巡る思惑

### コリアンドル村

コリアンドル村里可以做ファルシオン，如果能做，那么对以后的战斗帮助很大，需要注意的是原料之一的ローグソード之前先留着，别卖了。与商人旁边的人对话会得到"虫のトゲ"、"ブルーソウルフレイム"。与带狗的小孩子对话后出村就会出现迷宫"セルドベルグ山岳遗迹"。

### セルドベルグ山岳遗迹

这里开始出现封印石，迷宫有的地板有裂痕，其实可以通过光子交换将地球仪一样的东西向地面砸，这样就能将其砸烂，从而找到新的道具。有面石墙用剑多砍几次就可以砍碎，从而收到战魂。另外，这里的ジャイアントホーク可以打出"大ワシの心脏"，效果是ATK+15%，非常实用，可惜是无色的。剧情之后レオーネ和アリューゼ加入。



**BOSS资料**

| LV | 14 | 名称 | ワイバーン |
|---|---|---|---|
| 种族 | ジャイアント、スケイル | | |
| HP | 1920 | | |
| 能力值 | ATK95 MAG80 HIT34<br>AVD28 RDM23 RST5 | | |
| 属性抵抗 | 炎+20% 雷－ 圣－<br>冰-20% 土－ 暗－ | | |

**BOSS资料**

| LV | 13 | 名称 | ロウアーリザード |
|---|---|---|---|
| 种族 | スケイル | | |
| HP | 850 | | |
| 能力值 | ATK110 MAG25 HIT25<br>AVD40 RDM10 RST5 | | |
| 属性抵抗 | 炎-50% 雷-50% 圣-50%<br>冰-50% 土-50% 暗-50% | | |
| 掉落道具 | 飞燕鳞、龙の斩爪、ホーリィジェム、龙赤胆、龙胆石 | | |
| 小队长道具 | メタルバックラー | | |





**攻略法**

HP打到一半时分离，分离后的ロウアーリザード身上可以打到不少好东西，由于它是队长，打倒它即可结束战斗。要注意的是战场边是悬崖，掉下去就会中传送状态，要隔一段时间才会回来，所以别在悬崖边上有什么危险动作。

过了山岳遗迹回到コリアンドル村与村民对话会出现支线迷宫苍枯の森和トゥルゲン矿山，与行商人附近的鸡对话会拿到金之卵，与宿屋前的少女对话回答"无かった"会得到"ロイヤルゼリー"。

### ヴィルノア

这里可做放决之技的剑，可以考虑做几把，在酒场打听消息，出大地图就可以去アウドゥーラ水上神殿了。此时大家可以根据情况前往苍枯之森和矿山，打倒BOSS可以获得增加封印石携带数量的特殊道具。

### アウドゥーラ水上神殿

水上神殿中的封印石"冰の加护"一定要取下来，不然BOSS会很强，而装上"龟裂の戒"之后会在BOSS中轻松不少。这里要注意的就是关水门，左右随便，然后到上方去推石头(就在发生情节的那个地图)，石头可以推左推右，如果之前关了左边的闸门那么就推到右边堵住水流，如果之前关了右边的闸门，那就推到左边去。之后到最里面进行BOSS战，打倒BOSS后前往カルスタッド。

**BOSS资料**

| LV | 19 | 名称 | クラーケン |
|---|---|---|---|
| 种族 | ジャイアント | | |
| HP | 6000 | | |
| 能力值 | ATK155 MAG130 HIT42<br>AVD32 RDM40 RST15 | | |
| 属性抵抗 | 炎-20% 雷-50% 圣－<br>冰+20% 土－ 暗－ | | |

**攻略法**

一开始先到BOSS后方的水门处打水门，然后才是进入真正的战斗，这里最好与BOSS迂回作战，而进攻最好从BOSS的两边开始，背后反而没那么方便。该BOSS吃麻痹，但也不要太依赖了。

### カルスタッド

这只是一个中转点而已，与宿屋的冒险者对话后可以从村子右边前往サーマ砂漠。

### サーマ砂漠

一直前进即可。

### スルス火山洞窟

这里需要注意的是掉进岩浆会受伤，而将阻碍前进道路的柱子两边的石块打碎以打通新的道路，不过在过一个石桥时不要跳，因为石桥会碎，走过去就行了，前进劈碎冰花解谜就算完成。柱子倒下后新道路出现，前面就是BOSS战了，BOSS战为二连战，所以事先做好准备比较好。BOSS战后调查台座会得到护身符，将其交给カルスタッド入口的冒险者他会给你"无欠のタリスマン"。之后出地图时发生剧情，前往クレルモンフェラン。

**BOSS资料**

| LV | 26 | 名称 | エヴォルブ |
|---|---|---|---|
| 种族 | ジャイアント | | |
| HP | 7800 | | |
| 能力值 | ATK285 MAG55 HIT50<br>AVD185 RDM45 RST15 | | |
| 属性抵抗 | 炎+100% 雷－ 圣－<br>冰-50% 土+50% 暗－ | | |
| 掉落道具 | 绿炎矿石、磷矿、火炎矿石、フレアクリスタル、フランベルジュ | | |

**BOSS资料**

| LV | 26 | 名称 | エヴォルブ |
|---|---|---|---|
| 种族 | ジャイアント | | |
| HP | 8640 | | |
| 能力值 | ATK300 MAG60 HIT45<br>AVD200 RDM50 RST20 | | |
| 属性抵抗 | 炎吸收 雷－ 圣－<br>冰-80% 土+50% 暗－ | | |



**攻略法**

由于BOSS是火属性的，所以火属性的进攻就免了，以冰属性的魔法为主吧，需要注意第二战BOSS的范围攻击很有威力，及时用药来回复。



### クレルモンフェラン

接下来关于毒的异常状态大幅度增加，所以请大量收购解毒药"金银花の露"。与城正门前右边的民家的老人对话"クローサス森林遗迹"就会出现，而与宿屋的村民对话就会出现支线迷宫"昏き妄执の馆"，昏き妄执の馆可以收到战魂セルヴィア，打倒这里的BOSS后与クレルモンフェラン宿屋的村民对话，回答"魔物"可得到道具"贤者の秘药"。

### クローサス森林遗迹

森林遗迹中有避雷针，不要劈倒它，不然雷就会落到自己头上，这里要解的谜题是将3颗封印石放到台座上，这样才能出现新的道路，要注意的是将封印石"泥土の理"和"土の加护"放到台座上后沼泽就带毒属性了，这也是之前让大家多买解毒药的用意所在。另外，把"雷の加护"从台座上拿走后就不会落雷了，不过为了过关……BOSS战之后回地图时发生剧情，然后前往龙の墓场。



**BOSS资料**

| LV | 29 | 名称 | ヒドラ |
|---|---|---|---|
| 种族 | ジャイアント、スケイル | | |
| HP | 13200 | | |
| 能力值 | ATK348 MAG212 HIT64<br>AVD30 RDM60 RST56 | | |
| 属性抵抗 | 炎－ 雷+50% 圣－<br>冰-50% 土吸收 暗+50% | | |
| 掉落道具 | ブラックブレスコア、ポイズンブレスコア、ガスブレスコア、メタボライザー、ドラゴンサファイア、龙のうろこ、翡翠のうろこ | | |
| 小队长道具 | 妖精の灵药 | | |

### 攻略法

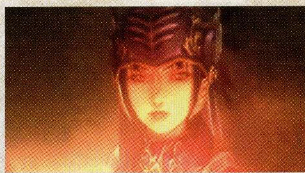
BOSS会毒和衰弱攻击，进入沼泽后移动速度会减慢，所以用冲刺来脱离BOSS的攻击范围。它的头即使被破坏还可以再生，所以砍到一定程度后就绕到它的背后去打。

## 龙の墓场

这里要注意的就是宝箱的回收，光子的交换传送会非常频繁。走到尽头就会直接进入奉龙殿，这里被石像看到或碰到会被传送到毒房间，所以解毒药依旧要备齐。

## 奉龙殿

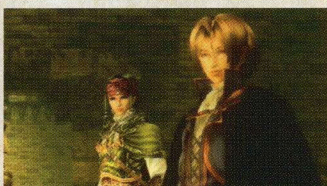
前作中超麻烦的迷宫这次也不例外，依旧要拿各种石头进行传送。进奉龙殿后先朝右走拿到“阳光の石”，然后进入有记录点的房间调查女神像，传送到“阳光”然后前进拿到“日食の石”。进



入“日食”后有石像的房间不要在石像前面砍，不然会被传送到毒房间，不过毒房间有战魂，所以还是要去的。石像房间要跳到上面的石像处从后面砍，这样出现宝箱，得到“轮光の石”。进入“轮光”，石板上的话其实代表了“剑を贽とする戒”、“投石器の戒”、“命のみを粮とする戒”3个封印石，将它们的任意一个放到石板房间前面的那个房间的台座上就会出现新的道路。进入新的区域后将记录点左边房间的敌人打倒得到“彩云の石”，然后回到女神像处传送到“彩云”，之后前进拿到“里月の石”。进入“里月”后在右下打倒敌人拿到“红炎の石”，在女神像处进入“红炎”就是ＢＯＳＳ战了。

BOSS战之后拿到“阳月の石”，进入“阳月”发生剧情，レオーネ和アリューゼ离队，而根据他们的级别可以得到相应的武器。

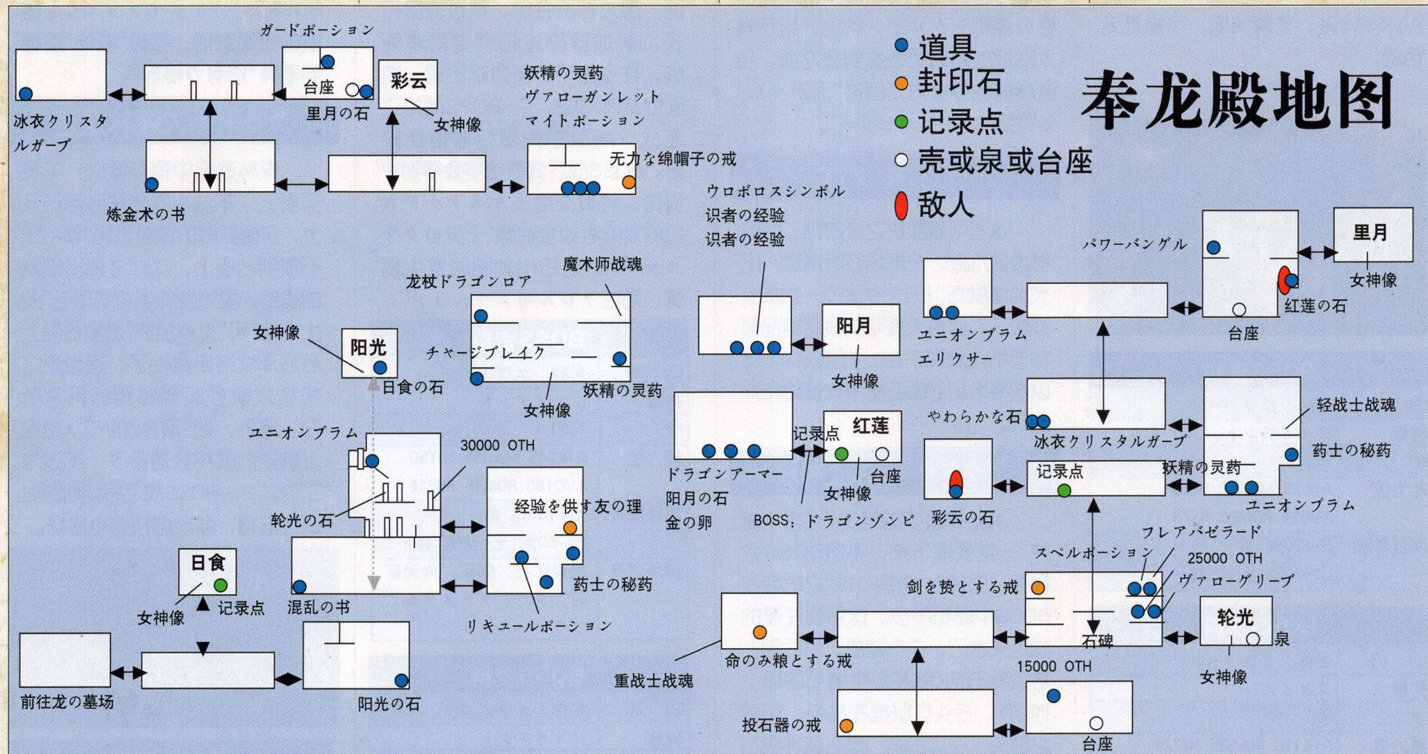
| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 35 | 名称 | ドラゴンゾンビ |
| 种族 | ドラゴン、ジャイアント、アンホーリィ | | |
| HP | 22200 | | |
| 能力值 | ATK495 MAG362 HIT82 AVD44 RDM57 RST39 | | |
| 属性抵抗 | 炎−50% 雷− 圣− 冰+50% 土+100% 暗+50% | | |
| 掉落道具 | 腐ったうろこ、虹彩翼、青冰珠、赤雷の珠、翠雷の珠、翠炎の尖晶石、苍炎の尖晶石、炼赤矿、炼翠矿、白银の蝇、龙蛆、黑曜の爪、ドラゴンシリブ | | |



### 攻略法

先打碎BOSS身后的太阳宝玉，然后破坏左右两侧的墙壁把隐藏的两个宝玉破坏掉，这样才能对BOSS造成大的伤害。BOSS会很多异常状态的攻击，毒、混乱、HP吸收等，如果重战士领悟了“ゴーストバスター”的技能战斗会容易一些。

レオーネ和アリューゼ离队时，アリューゼ的级别在35以上不满40的话，他会留下ドラゴンスレイヤー改，40级以上的话会留下ドラゴンスレイヤー改和バハムートティア；レオーネ的级别在35以上不满40的话会留下裂刀ファーウェル，如果级别在40级以上的话会留下裂刀ファーウェル和ヴァルキリーフェイバー。这几样武器即使到了正篇的最后都是非常强的，所以一定要在这里好好练练他们，方法是在奉龙殿“打螃蟹”。




## Chpater 4 神々の袭击

## クレルモンフェラン



剧情之后就可以前往スカピア溪谷了，不过如果之前在苍枯の森打倒了グリフォン的话回到コリアンドル村与拿钓竿的村民对话，苍枯の森又有新的委托，而如果在トゥルゲン矿山打倒了クィーンワスプ的话与酒场前的村民对话矿山又有新的委托发生。

备注：苍枯の森的BOSS击倒后回到コリアンドル村与村民对话会得到“识者の经验”；矿山的BOSS击倒后会拿到“绯の封阵器”，这样就可以拿4个封印石了。

## スカピア溪谷

一直向右前进即可。

## 港町ゾルデ～王家の地下道

在港町港口发生剧情，这里的武器防具屋可以买到大陆北部的地图，然后出港町从丧失の森进入王家地下道，要注意的是这时地下道的敌人发生了改变，强度也增加了一些。在地下道的尽头是与BOSS神族的乌鲁对决。

**地图移动的便捷方法** 只要在商店中买了大陆地图就可以在世界地图上按×键进入世界地图，然后选择地区就可以直接到那个区域，这样就不用从交界处走了。西部的在ヴィルノア买，东部的在クレルモンフェラン买，北部的要到Chpater4以后在港町ゾルデ买。




| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 42 | 名称 | ウル |
| 种族 | ゴッド | | |
| HP | 32400 | | |
| 能力值 | ATK700 MAG600 HIT100 AVD75 RDM40 RST25 | | |
| 属性抵抗 | 炎-50% 雷－ 圣-50% 冰+50% 土－ 暗－ | | |
| 掉落道具 | 连弓ダブルクロス | | |

## 攻略法

首先先打倒神族护卫兵，然后就是和群殴乌鲁了，身为神族居然圣属性是弱点，真够奇怪的，用圣属性魔法攻击吧，或者用单人引诱法让一个人独自去吸引他，然后其他人攻击。



## ディパン

城里并没有敌人，与进城左边坐着的士兵对话可以拿到"识者の经验"，之后向左边的广场前进，剧情后发生BOSS战，与三贤者之中的ガイン、ウォルザ战斗。

| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 42 | 名称 | ガイン |
| 种族 | マジック | | |
| HP | 15000 | | |
| 能力值 | ATK550 MAG780 HIT82 AVD55 RDM40 RST85 | | |
| 属性抵抗 | 炎+50% 雷+50% 圣－ 冰+50% 土－ 暗－ | | |
| 掉落道具 | 冰衣クリスタルガーブ | | |



| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 42 | 名称 | ヴォルザ |
| 种族 | マジック | | |
| HP | 17000 | | |
| 能力值 | ATK500 MAG820 HIT92 AVD65 RDM50 RST80 | | |
| 属性抵抗 | 炎－ 雷－ 圣+20% 冰－ 土+20% 暗+20% | | |
| 掉落道具 | デルージュセプター | | |

## 攻略法

由于两个都是魔法型的角色，所以以魔法防御的装备为主吧。一开始集中一个人打，先从ガイン打起，期间可以配合沉默的魔法。

战胜两个魔术师后回城，之前最好补充一点道具，毕竟这里是BOSS连战。回城后之前右边被卫兵守住的门就会开了，进去就是与亚莉和亚琉哲的BOSS战。




| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 42 | 名称 | アリューゼ |
| 种族 | | | |
| HP | 21000 | | |
| 能力值 | ATK1000 MAG250 HIT85 AVD70 RDM40 RST25 | | |
| 属性抵抗 | 炎+50% 雷－ 圣－ 冰－ 土－ 暗－ | | |
| 掉落道具 | 苍剑グランスティング | | |

| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 45 | 名称 | アーリィ |
| 种族 | ゴッド | | |
| HP | 24000 | | |
| 能力值 | ATK850 MAG600 HIT95 AVD75 RDM80 RST50 | | |
| 属性抵抗 | 炎+50% 雷+50% 圣+70% 冰+50% 土+50% 暗+30% | | |
| 掉落道具 | エンブレスコロネット | | |

## 攻略法

先集中攻击アリューゼ，不过要小心他的反击，所以用魔法开始第一击比较好，而且アリューゼ可以中毒，用毒属性进攻也很有效，不过他的HP低了会放决之技，要小心。アーリィ的攻击力也很高，速度也快，HP不多时也会放决之技，所以时常保持HP比较满比较好。

战斗后发生剧情，デュラン和レーザド离队，根据其LV会留下道具。デュラン的LV在40以上未满45时只会留下不死者王の剑，但LV在45以上时会留下不死者王の剑和虐げられし者の剑；レーザド的LV在40以上未满45时会留下贤者の石の破片，LV在45以上时会留下贤者の石の破片和ホムンクルスの种。デュラン留下的武器也很强劲，一定要拿到！

# 世界树地图

- 道具
- 封印石
- 记录点
- 壳或泉或台座
- 敌人

BOSS：オーディン
识者の经验
神速の书
记录点
泉
ノーブルエリクサー
120000 OTH
100000 OTH
无欠のタリスマン
ノーブルエリクサー
オーバードライブ
プライムエリクサー
锐剑の理
妖精の灵药
炼金术の书
暗の加护
无欠のタリスマン
圣杖ユニコーンホーン
ユニオンプラム
大盾の理
パワーバングル
妖精の灵药
80000 OTH
记录点
エリクサー
记录点　泉
BOSS：ホワイトドラゴン
光咒の加护
ヴァリアントアーマー
张子の加护
无欠のタリスマン
闪刀シルヴァンス
魔女の秘药
光跳の加护
炎衣フレイムミスト
ヴァリアントヘルム
ヴァリアントグリーブ
チャージブレイク
妖精no灵药
泉
前往アスガルド
プライムエリクサー

**ヴィルノア的花店**　ヴィルノア的卖花姑娘根据Chapter的不同会卖给你不同的花，不过效果都是HP+10%，如果买了99个她还会说"哎呀，真对不起，花没有了。"这时就不能买了。

# Chpater 5 見えざる手

## ディバン

原路从地下道、丧失の森来到大地图，此时精灵の森出现，进入精灵之森。

## 精灵の森

精灵之森中要注意的是如果碰到精灵了就会回到入口处，不过好在精灵是可以用光子定住的。在无加护之间这个无限循环的区域中其实只要看着有白花的道路走就行了。在记录点之后就是BOSS战，击倒BOSS后精灵就不会出现了，敌人的配置也会发生一些变化。



| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 47 | 名称 | アレクタリス |
| 种族 | ジャイアント、プラント | | |
| HP | 30000 | | |
| 能力值 | ATK489 MAG400 HIT80<br>AVD15 RDM100 RST50 | | |
| 属性抵抗 | 炎－ 雷+50% 圣－<br>冰－ 土－ 暗－ | | |
| 掉落道具 | 精王剑アレクタリス/丽人の球 | | |

### 攻略法

BOSS会衰弱的技，要多加注意，战斗开始时先破坏4颗宝珠才能对BOSS造成大伤害，总的来说注意异常状态和自己的HP是没有什么问题的。

## ディバン

打败精灵之森的BOSS后出森林又回到ディバン城，前往城下的实验室拿グールパウダー，要注意的是城下的敌人这时发生了变化。拿到グールパウダー后再次前往精灵之森。

## 精灵之森

回到之前的地方，要注意的





是在与亚萨神族战斗后就不能回头了，所以之前一定要记录。

## 狭间の洞窟

这里的时限为8分钟，8分钟一到直接GAME OVER，不过开菜单和战斗是不会消耗时间的，总的来说是朝右走，在一个铁栏的区域，上面有两个会瞬间转移的敌人，看准时机用光子将栅栏后的敌人结晶化，然后转移过去。另外，在通过瓦尔哈拉神殿后这里就没有时间限制了，所以要想收集这里的道具就在通过瓦尔哈拉之后再来吧。

## ビフレスト

这里没什么难点，一直向右走，途中会有几次强制战斗，最后碰到BOSSヘイムダル。

| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 68 | 名称 | ヘイムダル |
| 种族 | ゴッド | | |
| HP | 30000 | | |
| 能力值 | ATK925 MAG815 HIT100<br>AVD100 RDM100 RST25 | | |
| 属性抵抗 | 炎+30% 雷+30% 圣+80%<br>冰－ 土+30% 暗+50% | | |
| 掉落道具 | 神剑ギャランホルン | | |



### 攻略法

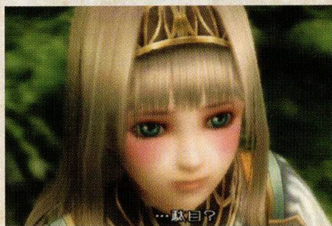
如果在奖励槽满的情况下打倒BOSS可以打出小队长道具金之卵，所以无视杂兵吧，不过当心BOSS的决之技会有4000左右的伤害，小心回复。

## アスガルド

这里居然有商人？哦，原来是商人的战魂，道具不够就在这里补充一下，而且这里还能买到一些比较好的防具，下面是前往世界树ユグドラシル，瓦尔哈拉现在是去不了的。

## ユグドラシル

一定要将这里的几个封印石回收了，如果魔晶石不够那也要把封印石放在壳上面，免得打BOSS时会非常棘手。这里的那些会发火、冰针以及吹风的晶石可以用封印石"光咒の加护"破坏，用剑斩也可以，但有的地方吹风的晶石还是要用到"光咒の加护"的。来到世界树顶上就是与BOSS奥丁的战斗，奥丁战是二连战，第一战只要将他的HP打到一定程度一下就发生剧情，此时鲁法斯脱队，理查德暂时加入，不过战斗后理查德脱队。



| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 56 | 名称 | オーディン |
| 种族 | ゴッド、マジック | | |
| HP | 36000 | | |
| 能力值 | ATK1600 MAG1400 HIT130<br>AVD100 RDM80 RST80 | | |
| 属性抵抗 | 炎+50% 雷+80% 圣+80%<br>冰－ 土+20% 暗+50% | | |

### 攻略法

奥丁的攻击力很高，特别是决之技，所以我方也用决之技和大魔法跟他对轰吧。另外奥丁还可以中毒，可以利用一下。

战胜奥丁后从左边的洞穴落下去前进，戒指掉落的地点在左边，一直走直到看到记录点，记录点里面就是BOSS了。

| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 51 | 名称 | ホワイトドラゴン |
| 种族 | ドラゴン、ジャイアント、スケイル | | |
| HP | 24000 | | |
| 能力值 | ATK1400 MAG950 HIT115<br>AVD90 RDM110 RST45 | | |
| 属性抵抗 | 炎－50% 雷－ 圣－<br>冰吸收 土－ 暗－ | | |




### 攻略法

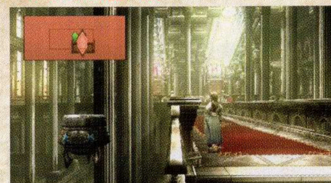
没什么难点，需要注意的是它冰属性攻击吸收，以炎属性的攻击为主吧。



战斗后鲁法斯归队，此时阿莉莎和鲁法斯的决之技强化，威力上升，但决之技槽的增加量是不变的，之后离开世界树前往瓦尔哈拉。

## ヴァルハラ

前进不久アリューゼ加入，这里的谜题就是将三对鼎推到魔法阵里解开封印，要注意空中的鼎要跳到上面让它降下来，如果没东西在上面会自己上升，但用光子结晶化就不会了。而地上的鼎需要推到魔法阵里，但不管它，它会自动回到原位，同样的，用光子结晶化就不会动了。这里稍微有点麻烦的就是第二个区域三对鼎的地方，有一对鼎的一个在另一个地图的空中。【如下图】跳到鼎上就会让它下降，当它降到下一层后用光子将其固定住，然后赶快去推另一个鼎，如果时间掌握好刚好可以在结晶碎掉的时候把另一个鼎推到魔法阵里。继续前进进入BOSS战，这次对阵的是芙蕾女王！剧情之后アーリィ、ブラムス加入。



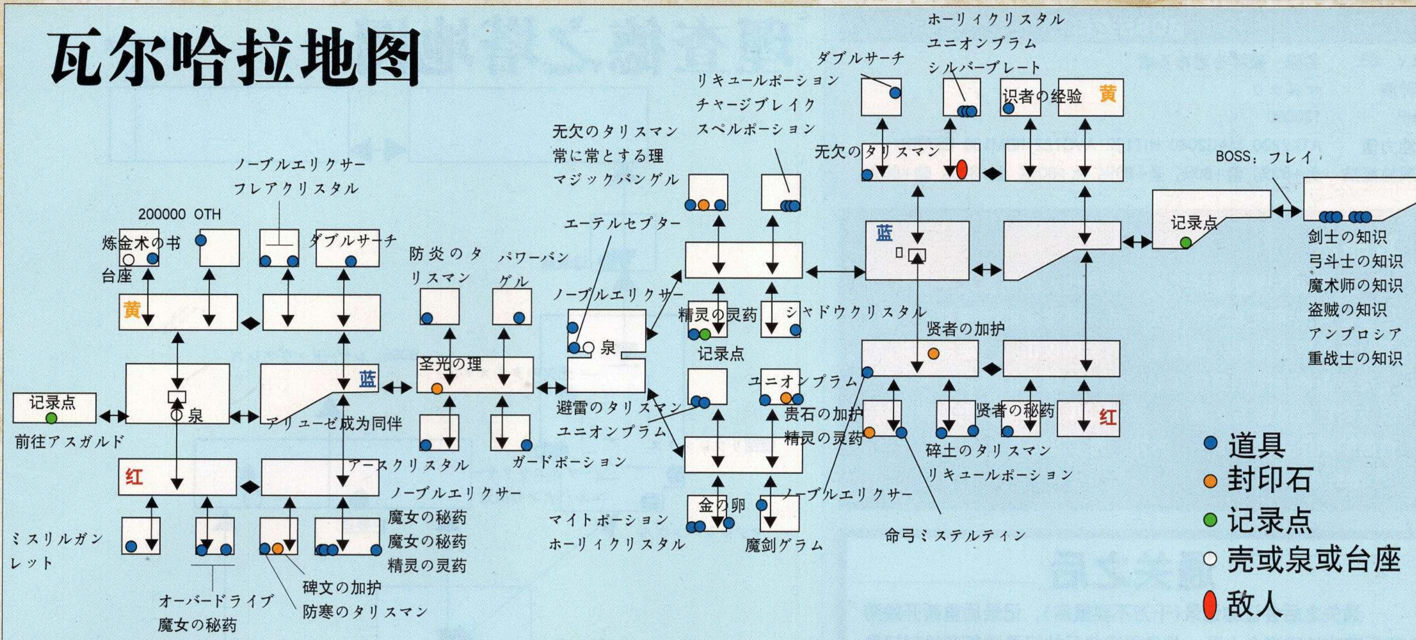
| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 65 | 名称 | フレイ |
| 种族 | ゴッド | | |
| HP | 43200 | | |
| 能力值 | ATK1450 MAG2000 HIT120<br>AVD120 RDM135 RST150 | | |
| 属性抵抗 | 炎－ 雷+50% 圣+80%<br>冰+50% 土+20% 暗+20% | | |

### 攻略法

只要将芙蕾的HP削减到一半一下她就会放出决之技"エーテルストライク"，然后结束战斗，而如果你有实力干掉她的话也是没道具可拿的。

**战魂的特殊对话** 如果参加战斗的战魂之间有关系的话，他们在进入战斗后会有特殊对话，比如リリァ和ウォルター，他们的对话仿佛能感觉到リリァ其实对ウォルター是很有感情的。

# 瓦尔哈拉地图




## Chpater 6 歪みの世界树

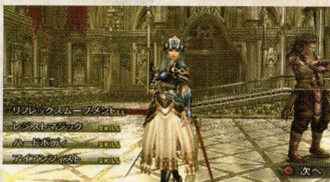
### レザード・ヴァレスの塔

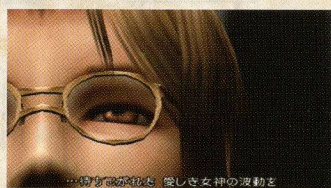
进入塔后还可以出来，这里可以去打打隐藏的东西，比如看看还有什么封印石没回收之类的。理查德之塔里的封印石一定要回收，不回收也要将它放到壳上，毕竟ATK1.5倍、RDM2倍可不是闹着玩的，好在它们都在底层。

前进一段距离后发生剧情，前作主角レナス加入！然后继续前进碰到BOSS理查德和希尔梅丽娅的人造人，胜利后希尔梅丽娅加入。（三女神齐了！）

| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 59 | 名称 | ホムンクルス・シルメリア |
| 种族 | ゴッド、アンホーリィ | | |
| HP | 36000 | | |
| 能力值 | ATK2800 MAG1800 HIT120<br>AVD40 RDM40 RST120 | | |
| 属性抵抗 | 炎−20% 雷+50% 圣+50%<br>冰+50% 土+20% 暗+20% | | |







| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 59 | 名称 | ホムンクルス・レザード |
| 种族 | マジック | | |
| HP | 72000 | | |
| 能力值 | ATK1900 MAG1700 HIT100<br>AVD100 RDM110 RST250 | | |
| 属性抵抗 | 炎−20% 雷+50% 圣−<br>冰+50% 土+80% 暗+50% | | |
| 掉落道具 | ルーングリーブ | | |

**攻略法**

先打希尔梅丽娅的人造人，要注意的是如果不在一个回合之内干掉她，她的HP就会全回复。

继续前进，到了塔顶上发生剧情，这次面对的是理查德，要注意的是此战之后三女神就会离队，所以是否练她们就随玩家自己了，毕竟在隐藏迷宫她们还是会加入的。

| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 59 | 名称 | レザード・ヴァレス |
| 种族 | マジック | | |
| HP | 86400 | | |
| 能力值 | ATK1900 MAG1750 HIT100<br>AVD100 RDM110 RST250 | | |
| 属性抵抗 | 炎+80% 雷+80% 圣+20%<br>冰+80% 土+80% 暗+80% | | |

**攻略法**

理查德是魔法师，所以防具上以强调魔法防御为主，而我方可以分队对其进行夹击。

**攻略法**

战胜理查德后三女神脱队，下方原本没有敌人的地图就会出现敌人，这时就可以利用光子将其结晶化然后就可以进入最后的区域了。接下来是BOSS二连战，分配好最后的人员就可以前进了，在前进途中还能听到理查德那变态的笑声。（爆）



| BOSS资料 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 63 | 名称 | 全てを超越した存在 |
| 种族 | マジック | | |
| HP | 108000 | | |
| 能力值 | ATK2100 MAG1900 HIT100<br>AVD100 RDM110 RST280 | | |
| 属性抵抗 | 炎+80% 雷+80% 圣+20%<br>冰+80% 土+80% 暗+80% | | |





**攻略法**

理查德的第一形态，我方的攻击伤害对其极小，事实上第一形态我们不用干掉他，而是他身边的水晶。水晶有防护罩保护，但只要攻击理查德一会防护罩就会消失，这时对水晶猛攻，但打一会防护罩又会重新开启，这时又不得不打理查德。打理查德的时候最好将角度调整好，能看到水晶，打的时候一下一下打，不要猛攻以免水晶的防护罩消失后没AP，这时用减少AP消费的道具オーバードライブ比较好。另外，也不要把理查德拉到离水晶很远的地方打，因为防护罩消失后几乎是没时间让你跑路的，所以围着水晶跟理查德周旋就行了，而且如果“队伍－水晶－理查德”是一条直线的话理查德的攻击还伤不到队伍。

打碎水晶后发生剧情，三女神和公主合体为女武神，此时她的装备都变了，有必要调整一下，通常攻击最好把第一招和第三招的顺序对调一下，而变身为女武神有HP两倍的技能，一定要记得给她装上。一切准备就绪后就开始最终的决战吧。

## BOSS资料

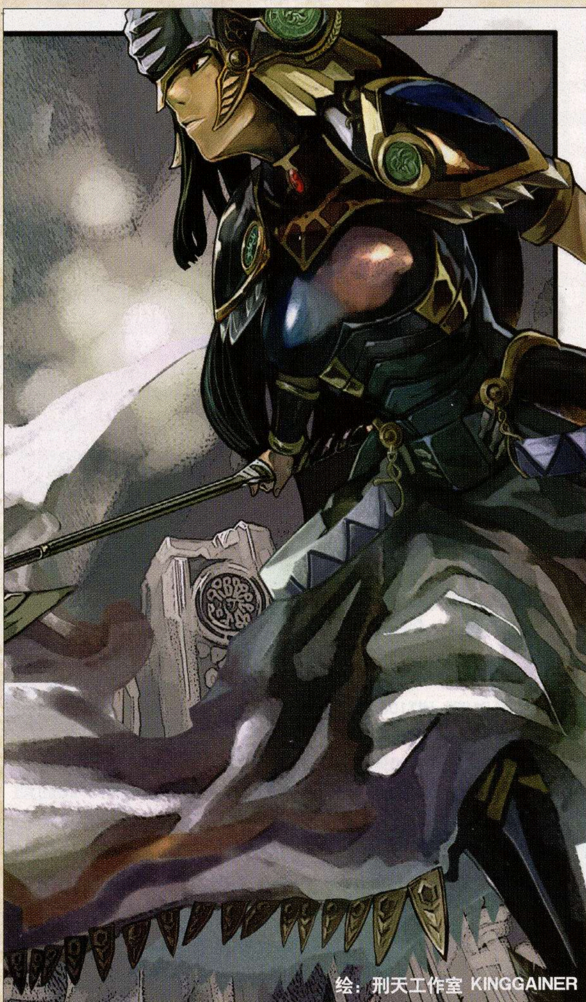
| LV | 65 | 名称 | 破坏を求める者 |
|---|---|---|---|
| 种族 | | マジック | |
| HP | | 120000 | |
| 能力值 | | ATK2200 MAG2000 HIT132 AVD122 RDM130 RST200 | |
| 属性抵抗 | | 炎+80% 雷+80% 圣+80% 冰+80% 土+80% 暗+80% | |

### 攻略法

最终战的理查德除了女武神其他人的伤害几乎很小，尽量让女武神在第四个放决之技。理查德的HP降到一半以下时开始放大范围、高攻击力的全体攻击，一定要注意，全员装备两倍HP的技能是必须的。当理查的HP在三分之一以下时还会放陨石大魔法，不过如果魔法防御力和属性抗性高的话伤害真的很小。另外，为了以防万一，技能"ガッツ"最好也装上吧。

## 通关之后

通关之后会让你记录(千万不要重启)，记录后重新开始游戏后游戏的难度会上升，并且用通关后的记录重新开始时记录图标上会一个星型符号。读取通关记录时会从最终迷宫最后一个记录点开始，此时到大地图会出现前作中也出现过的隐藏迷宫セラフィックゲート。在セラフィックゲート可以看战斗记录以及听音乐(一次消费一千大洋，黑啊！)，这里的敌人都超强，而且同样会有各种各样的隐藏BOSS等着我们，当然还有隐藏人物加入，当然，强力的武器防具更是不可少的，我们将在下期为大家详细介绍隐藏迷宫的各种要素。




# 理查德之塔地图

最终BOSS战

记录点

无欠のタリスマン

镜铠リフレックス

ノーブルエリクサー

エルハナンの指先

マジックバングル

BOSS：レザード・ヴァレス

泉

记录点

- 道具
- 封印石
- 记录点
- 壳或泉或台座
- 敌人

记录点

六曜の加护

光剣クラウソナス

ダブルサーチ

女神の灵药

BOSS：ホムンクルス・シルメリア
ホモンクルス・レザード

裂枪ルーンバルディーチェ

壳

泉

记录点

贤者の秘药

备え无き城の理

圣衣ブリタニアガーブ

ブラッディフロウ
スプリームグラウン

壳

エーテルシールド

レナス成为同伴

记录点

泉

出口

粮なき突击兵の理

**58岁的大妈** フィレス是个外表可爱的弓箭手，但她成为战魂的年龄其实是58岁，只是在希尔梅丽娅进行幽体具现化时要求把她具现成17岁的样子。

# 物品作成

似乎是最近流行的风潮，不少RPG甚至S · RPG都在游戏中加入了合成或作成物品的系统，本作也不例外。作成物品需要在商店中进行，首先需要购买一定金额的物品才能查看该店的得意物品所需素材，在收集全相应素材(注意数量)后，再回到该店卖出，然后就可以购入该作成物品了。除了动物相关的几个饰品外，其他的作成物品都可以最多购买99个，当然其中一些素材根本没那么多……另外，值得一提的是行商人，他所在的位置正如其名是在四处变化的，具体如右表：

| 章节 | 所在位置 |
|---|---|
| 第3章 | コリアンドル村→カルスタッド |
| 第4章 | ディパン城最左侧 |
| 第5章 | ディパン入口附近 |
| 第6章 | コリアンドル村 |




所需素材部分会在店里墙上的贴纸处有提示，当然更多的还得自己去四处辛苦张罗。一般来说，这些素材主要的来源是在商定中购买和打倒(切断部位)敌人时掉下，另外也有部分位于各处迷宫的宝箱中。下面这里会给出全部的作成物品以及所需素材的入手方法，当然入手方法也并不是唯一的，注意从敌人处获得的话，要考虑切断的部位，例如封雷の尾羽之类的自然是要砍尾巴的。不过综合来说，作成物品对本作的游戏进程影响不大，武器方面也就第三章的苍剑グランスティング值得一作，后期作成的武器和利用同伴离开以及红莲之迷宫中获得的武器相差甚远。倒是饰品和防具方面可多关注一些，例如彻底防毒的ポイズンチェック可在早中期就作成数个；有传送耐性80%的霸王の铠也要尽量作成；还有道具方面可无限使用的圣杯、幻视の珠等等。当然，动物指轮这系列也要记得及时入手，资金不足的话也要先将素材收集齐全。




| 场所 | 物品名 | 必要素材 | 相应敌人 | 出现地方 |
|---|---|---|---|---|
| 港町ゾルデ | 名刀五月雨 | 名刀蜘蛛切り1 | 宝箱 | スルス火山洞窟 |
| | | フルンティング1 | 商店购买 | クレルモンフェラン |
| | | アダマンタイト2 | アイアンゴーレム | 奉龙殿 |
| | | 真紅の牙3 | ウィンターウルフ | スカビア溪谷 |
| 港町ゾルデ | エルヴンタプタ | 炼赤矿1 | マスカリティストーカー | 奉龙殿 |
| | | 罗针鳞1 | ボルトドラゴン | クローサス |
| | | 魔物のうろこ2 | リザードマン | アウドゥーラ |
| 港町ゾルデ | ルーングリーブ | ナイトグリーブ1 | 商店购买 | クレルモンフェラン |
| | | 黑曜の爪2 | ウィンターウルフ | スカラビ溪谷 |
| | | 红莲のうろこ1 | レッドドラゴン | ヴァルハラ宮殿 |
| 港町ゾルデ | ポイズンチェック | ドクロの器3 | スケルトン | 丧失の森 |
| | | 漆黑の结晶2 | バリスティックライノ | 王家の地下道 |
| | | 坏れたアミュレット2 | スケルトン | 丧失の森 |
| 港町ゾルデ | スタンチェック | 琥珀2 | ブリッツビートル | 丧失の森 |
| | | 淀んだ水2 | ブリッツビートル | 丧失の森 |
| | | 坏れたアミュレット2 | スケルトン | 丧失の森 |
| 港町ゾルデ | 魔女の秘药 | フェイタルシード1 | ミメティックフラワー | 精灵の森 |
| | | 命の辉石2 | スペクトラルナイト | 奉龙殿 |
| | | トロルクレイ2 | トロル | 苍枯の森 |
| 港町ゾルデ | 精灵の灵药 | 命の辉石2 | スペクトラルナイト | 奉龙殿 |
| | | 大粒の真珠1 | ギガントマイマイ | 4章王家の地下道 |
| | | メタポライザー2 | ヒドラ | クローサス |
| 港町ゾルデ | エリクサー | 鱼磷2 | フライングフィッシュ | キセナ平原 |
| | | 兽肉1 | ダイアウルフ | 丧失の森 |
| | | 祭祀书1 | ワーニングジュエル | キセナ平原 |
| 港町ゾルデ | 圣杯 | 崩虚珠2 | ライフスティーラー | 精灵の森 |
| | | 金のコイン1 | コボルトキング | 苍枯の森 |
| | | 银のコイン1 | コボルトウォーリアー | 苍枯の森 |
| | | 铜のコイン1 | コボルトナイト | 苍枯の森 |
| 港町ゾルデ | やわらかな石 | 妖精の小箱3 | リザードロード | アウドゥーラ |
| | | 命の辉石1 | スペクトラルナイト | 奉龙殿 |
| | | ブラッドジュエリー1 | ヴァンパイア | クローサス |
| 港町ゾルデ | 星读みの石版 | 罗针鳞3 | ボルトドラゴン | クローサス |
| | | 风切羽2 | エルブンホーク | 精灵の森 |
| | | 契约の锁2 | リビングアーマー | キセナ平原 |
| 港町ゾルデ | 金の卵 | ボルト酒2 | トラッシュデーモン | 妄执の馆 |
| | | ロイヤルゼリー1 | ミラージュワスプ | トゥルゲン矿山 |
| | | 海鲜肉3 | フライングキラー | 4章王家の地下道 |
| 港町ゾルデ | 幻视の珠 | ひまわりのたね1 | 公太郎 | セラフィックゲート4层 |
| | | 崩虚珠1 | ライフスティーラー | 精灵の森 |
| | | 魔眼の宝箱珠2 | アンクリーンギャザリング | クローサス |
| | | 魔镜の欠片2 | ファントムボーダー | クローサス |
| | | アダマンタイト1 | アイアンゴーレム | 奉龙殿 |
| 港町ゾルデ | 猫の指轮 | 狩られたネズミ1 | 给猫15个"海鲜肉"可全部获得 | 港町ゾルデ |
| | | 尻尾の切れたトカゲ1 | | |
| | | 不幸な青い鸟1 | | |
| | | ねこのふん1 | | |
| ヴィルノア | 名刀虎切り | ロングソード1 | 商店购买 | 港町ゾルデ |
| | | 兽の毛皮3 | ダイアウルフ | 丧失の森 |
| | | 铁矿石3 | ゴブリン | キセナ平原 |
| ヴィルノア | 名剑ムーンファルクス | 坏れた剑2 | バーサーカー | 妄执の馆 |
| | | セイバートゥース1 | ディープマン | アウドゥーラ |
| | | 大粒の真珠1 | ギガントマイマイ | 4章王家の地下道 |
| | | ホーリィクリスタル1 | 商店购买 | 港町ゾルデ |
| ヴィルノア | エレメンタルエッジ | 猛禽の爪1 | ジャイアントホーク | セルドベルグ |
| | | するどい矛先2 | リザードナイト | 4章王家の地下道 |
| | | 铁矿石2 | ゴブリン | キセナ平原 |
| ヴィルノア | スプリームクロスボウ | スリングトップ1 | コボルト | セルドベルグ |
| | | 羽毛3 | サンダーホーク | セルドベルグ |
| ヴィルノア | クリスタルヘルム | アイアンヘルム1 | 商店购买 | ヴィルノア |
| | | 甲虫の角 | ジャイアントスカラベ | サーマ砂漠 |
| | | 子鬼の牙1 | ゴブリン | キセナ平原 |
| ヴィルノア | ルーンヘルム | クラウン1 | コボルトキング | 苍枯の森 |
| | | セイバートゥース1 | ディープマン | アウドゥーラ |
| | | レッドホーン1 | レッドドラゴン | ヴァルハラ宮殿 |
| ヴィルノア | 圣皇后のティアラ | 白い花弁2 | サンドフラワー | サーマ砂漠 |
| | | コアルビー1 | レッドジュエル | スルス火山洞窟 |
| | | 魔眼の宝箱珠1 | アンクリーンギャザリング | クローサス |
| ヴィルノア | シルバーキュイラス | キュイラス1 | 商店购买 | 行商人 |
| | | 铁矿石2 | ゴブリン | キセナ平原 |
| | | シルバーサレット2 | 商店购买 | ディパン城下町 |
| ヴィルノア | フェアリィガーブ | スプリームガーブ1 | 商店购买 | クレルモンフェラン |
| | | 赤雷の珠 | マスタリティストーカー | 奉龙殿 |
| | | フレイムブレスコア1 | ドラゴンバット | 奉龙殿 |
| | | ユミルの泪1 | アイストロル | スカビア溪谷 |

| 场所 | 物品名 | 必要素材 | 相应敌人 | 出现地方 |
|---|---|---|---|---|
| ヴィルノア | セイクリットガーダー | 骨クズ1 | スケルトン | 丧失の森 |
| | | 猛禽の爪2 | ジャイアントホーク | セルドベルグ |
| | | 羽毛1 | サンダーホーク | セルドベルグ |
| ヴィルノア | マジックグローブ | 飞燕鳞2 | ワイルドリザード | スルス火山洞窟 |
| | | ヒートプレート1 | デザートホーン | サーマ砂漠 |
| ヴィルノア | ヴェイングリーブ | ワニ皮1 | リザードマン | アウドゥーラ |
| | | 龙胆石1 | ワイバーン | セルドベルグ |
| ヴィルノア | フリーズチェック | 视玉2 | スケルタルアーミー | スルス火山洞窟 |
| | | 怨念の块1 | ゴースト | セルドベルク |
| | | レイフォース1 | ジャイアントクラブ | アウドゥーラ |
| ヴィルノア | コンフューズチェック | ベラドンナ1 | トキシックフラワー | 苍枯の森 |
| | | 魔物のうろこ3 | リザードマン | アウドゥーラ |
| | | 折れた爪1 | オウルベア | セルドベルグ |
| ヴィルノア | ヒールリング | 雹の宝箱珠1 | スケルタルアーミー | スルス火山洞窟 |
| | | 大ワシの心脏3 | サンダーホーク | セルドベルグ |
| | | 铁矿石3 | ゴブリン | キセナ平原 |
| クレルモンフェラン | ルーンスレイヤー | ファルシオン1 | 商店购买 | 行商人 |
| | | 漆黑の结晶4 | バリスティックライノ | 王家の地下道 |
| | | 贯通の刻印1 | ゴートマン | 苍枯の森 |
| クレルモンフェラン | 名剑アロンダイト | 坏れた大剑2 | ジャイアントスケルトン | 妄执の馆 |
| | | ブラッドジュエリー1 | バンパイア | クローサス |
| | | バラの刻印1 | シャープシザー | 狭间の洞窟 |
| | | 魔镜の欠片1 | ファントムボーダー | クローサス |
| クレルモンフェラン | ツヴァイハンダー | 坏れた大剑2 | ジャイアントスケルトン | 妄执の馆 |
| | | トロルクレイ2 | トロル | 苍枯の森 |
| | | 腐った棍棒2 | トロルチーフ | 妄执の馆 |
| クレルモンフェラン | 苍剑グランスティング | スクレップ1 | 商店购买 | ヴィルノア |
| | | 封雷の尾羽5 | サンダーホーク | セルドベルグ |
| | | 稻妻石2 | スケルタルアーミー | スルス火山洞窟 |
| クレルモンフェラン | グリナリースレイヤー | らせんの矢じり1 | バリスティックライノ | 王家の地下道 |
| | | 贯通の刻印2 | ゴートマン | 苍枯の森 |
| | | ベラドンナ2 | トキシックフラワー | 苍枯の森 |
| クレルモンフェラン | メイジスレイヤー | ストレングスボウ1 | 宝箱 | 纱绀初期装备、水上神殿 |
| | | 贯通の刻印1 | ゴートマン | 苍枯の森 |
| | | 魔眼の宝箱珠1 | アンクリーンギャザリング | クローサス |
| | | 魔镜の欠片1 | ファントムボーダー | クローサス |
| クレルモンフェラン | シャイニィラプチャー | アーバレスト1 | 宝箱 | 龙の墓场 |
| | | 贝壳の弹丸1 | クラーケン | アウドゥーラ |
| | | 风切羽2 | グリフォン | 苍枯の森1回目 |
| | | ハームシード1 | ミメティックフラワー | 精灵の森 |
| クレルモンフェラン | ソウルスレイヤー | アーマーピアス1 | ランドクラーケン | クローサス |
| | | スティールウイング1 | ライフスティーラー | 精灵 |
| | | 风切羽2 | グリフォン | 苍枯の森1回目 |
| | | シルフィードアロートップ1 | バフォメット | レザードの塔 |
| クレルモンフェラン | ミスリルワンド | 坏れた杖2 | コボルトキング | 苍枯の森 |
| | | メイスヘッド1 | クラーケン | アウドゥーラ |
| | | ゴーレムアイ1 | クラスティゴーレム | セルドベルグ |
| クレルモンフェラン | ブラッディクロー | 猛禽の爪2 | ジャイアントホーク | セルドベルグ |
| | | 虫のカギ爪2 | クイーンワスプ | トゥルゲン矿山 |
| | | ヴァンパイアクロー2 | ヴァンパイア | クローサス |
| | | 恶魔の右腕1 | ロットデーモン | レザードの塔 |
| クレルモンフェラン | フィラクトヘルム | 炼赤矿1 | マスカリティストーカー | 奉龙殿 |
| | | 羊の前齿1 | サテュロス | 妄执の馆 |
| | | こうもりの羽2 | ジャイアントバット | キセナ平原 |
| クレルモンフェラン | 霸王の铠 | シルバーメイル1 | 商店购买 | クレルモンフェラン |
| | | 火ネズミの毛皮1 | ファイアバット | スルス火山洞窟 |
| | | 封岚の尾羽1 | エルヴンホーク | 精灵の森 |
| | | ディープドゥーム1 | ロットデーモン | レザードの塔 |
| | | 翠冰珠 | イーガネスチェイサー | 狭间の洞窟 |
| クレルモンフェラン | ウインドグローブ | こうもりの羽1 | ジャイアントバット | キセナ平原 |
| | | ボーンメイス1 | カオスウーズ | ディパン |
| | | ギブリスケイル1 | ボルトドラゴン | クローサス |
| クレルモンフェラン | 犬の指轮 | しゃぶった骨1 | 给狗15个"骨付き肉"可全部获得 | ヴィルノア |
| | | かじった靴1 | | |
| | | ぼろぼろの布1 | | |
| | | いぬのふん1 | | |




| 场所 | 物品名 | 必要素材 | 相应敌人 | 出现地方 |
|---|---|---|---|---|
| クレルモンフェラン | ストーンチェック | 假面の欠片2 | シャーマンチーフ | クローサス |
| | | ボーンメイス2 | カオスウーズ | ディパン |
| | | 粘着液2 | ジャイアントスネイル | トゥルゲン矿山 |
| クレルモンフェラン | サイレンスチェック | ベラドンナ2 | トキシックフラワー | 苍枯の森 |
| | | 小恶魔の心脏3 | トラッシュデーモン | 妄执の馆 |
| | | 恶魔のひづめ1 | グレーターデーモン | 妄执の馆 |
| クレルモンフェラン | ウィークチェック | こうもりの耳2 | ファイアバット | スルス火山洞窟 |
| | | こうもりの羽2 | ジャイアントバット | キセナ平原 |
| | | ベラドンナ3 | トキシックフラワー | 苍枯の森 |
| 行商人 | イグニートソード | カリバーン1 | ディバインスレイブ | ヴァルハラ |
| | | 翠炎の尖晶石3 | イーガネスチェイサ | 狭间の洞窟 |
| | | 不灭の炎1 | ファントムガーディアン | 奉龙殿 |
| | | ダークアミュレット1 | アンデッドマスター | レザード |
| 行商人 | 蛇矛バシリスク | 圣枪セントハルバード1 | アーリィ初期装备 | |
| | | 贯通の刻印3 | ゴートマン | 苍枯の森 |
| | | 炼金术の书1 | 宝箱 | ヴァルハラ宫殿 |
| 行商人 | ホーリィロッド | ルビーメイス1 | 商店购买 | ヴィルノア |
| | | ホーリィスピネル1 | コボルトキング | 苍枯の森 |
| | | 赤铜の圣印2 | スペクトラルナイト | 奉龙殿 |
| 行商人 | デュエルヘルム | クラウン1 | コボルトキング | 苍枯の森 |
| | | ホーリィスピネル1 | コボルトキング | 苍枯の森 |
| | | 魔镜の欠片2 | ファントムボーダー | クローサス |
| 行商人 | アイシクルプレート | ジャンクシールド2 | リザードマン | アウドゥーラ |
| | | 金刚石1 | トロルチーフ | 妄执の馆 |
| | | 雹の宝箱珠1 | スケルタルアーミー | スルス火山洞窟 |
| 行商人 | レザークローク | 兽の毛皮1 | ダイアウルフ | 丧失の森 |
| | | こうもりの羽2 | ジャイアントバット | キセナ平原 |
| 行商人 | 战乙女のペンダント | コアスピネル1 | マジックミラー | ヴァルハラ宫殿 |
| | | 魔镜の欠片1 | ファントムボーダー | クローサス |
| | | 契约の锁1 | リビングアーマー | キセナ平原 |
| | | バラの刻印1 | シャープシザー | 狭间の洞窟 |
| 行商人 | カーズチェック | 甲虫の角3 | ジャイアントスカラベ | サーマ |
| | | 小恶魔の心脏1 | トラッシュデーモン | 妄执の馆 |
| | | ガイストコア1 | クラスティゴーレム | セルドベルグ |
| 行商人 | パラライチェック | こうもりの羽5 | ジャイアントバット | キセナ平原 |
| | | 虚ろの壳1 | バリスティックライノ | 丧失の森 |
| | | 琥珀1 | ブリッツビートル | 丧失の森 |
| 行商人 | シャドウクリスタル | 怨念の块1 | ゴースト | セルドベルク |
| | | 漆黑の结晶2 | バリスティックライノ | 王家の地下道 |
| 行商人 | プライムエリクサー | エリクサー1 | 商店购买 | アスガルド |
| | | ロイヤルゼリー1 | ミラージュワスプ | トゥルゲン矿山 |
| | | 大ワシの心脏1 | サンダーホーク | セルドベルグ |
| | | メタボライザー1 | ヒドラ | クローサス |
| 行商人 | 无欠の护符 | ジャンクシールド1 | リザードマン | アウドゥーラ |
| | | 坚牢骨1 | クレイマン | トゥルゲン矿山 |
| | | 甲虫の壳片1 | ジャイアントスカラベ | サーマ砂漠 |
| 行商人 | 鸟の指轮 | ひよこのえさ1 | 给鸡15个"骨クズ"可全部获得 | コリアンドル |
| | | 野菜くず1 | | |
| | | 贝壳入りのえさ1 | | |
| | | とりのふん1 | | |
| アスガルド | オレイカルコスの杖 | ロータスワンド1 | 商店购买 | クレルモンフェラン |
| | | ダークアミュレット1 | アンデッドマスター | レザードの塔 |
| | | 魔眼の宝箱珠3 | アンクリーンギャザリング | クローサス |
| | | スティールウイング1 | ライフスティーラー | 狭间の洞窟 |
| アスガルド | スルーズの手甲 | ダマスカス矿2 | アイアンゴーレム | 奉龙殿 |
| | | 黑曜の爪3 | ウィンターウルフ | スカラビ溪谷 |
| | | ブラッディクロス1 | マスカリティストーカー | 奉龙殿 |
| アスガルド | ミラクルガード | ブリリアントピースメーカー1 | 袋ミミック | 苍枯の森 |
| | | ジェントルカード1 | ジェントル | 狭间の洞窟 |
| | | セイクリッドオーパーツ1 | セイクリッド・サック | ヴァルハラ宫殿 |
| アスガルド | 魔女の秘药 | フェイタルシード1 | ミメティックフラワー | 精灵の森 |
| | | 命の辉石2 | スペクトラルナイト | 奉龙殿 |
| | | トロルクレイ2 | トロル | 苍枯の森 |
| アスガルド | 精灵の灵药 | 命の辉石2 | スペクトラルナイト | 奉龙殿 |
| | | 大粒の真珠2 | ギガントマイマイ | 4章王家の地下道 |
| | | メタボライザー2 | ヒドラ | クローサス |
| アスガルド | エリクサー | 鱼磷2 | フライングフィッシュ | キセナ平原 |
| | | 兽肉1 | ダイアウルフ | 丧失の森 |
| | | 祭祀书1 | ワーニングジュエル | キセナ平原 |
| アスガルド | プライムエリクサー | エリクサー1 | 商店购买 | アスガルド |
| | | ロイヤルゼリー1 | ミラージュワスプ | トゥルゲン矿山 |
| | | 大ワシの心脏1 | サンダーホーク | セルドベルグ |
| | | メタボライザー1 | ヒドラ | クローサス |
| アスガルド | 无欠の护符 | ジャンクシールド1 | リザードマン | アウドゥーラ |
| | | 坚牢骨1 | クレイマン | トゥルゲン矿山 |
| | | 甲虫の壳片1 | ジャイアントスカラベ | サーマ砂漠 |
| アスガルド | ソロモンの指轮 | 猫の指轮1 | 物品作成 | 港町ゾルデ |
| | | 犬の指轮1 | 物品作成 | クレルモンフェラン |
| | | 鸟の指轮1 | 物品作成 | 行商人 |



# 红莲之迷宫完全分析

“通关才是游戏的真正开始”，对于tri-Ace的游戏来说，这几乎是个不成文的规矩，本作当然也不例外……和前作《VP》一样，在最终BOSS之前的最后存档点处记录，然后离开最终迷宫レザード・ヴァレスの塔，在ミッドガルド大陆的西部下方就会出现本作的隐藏迷宫：セラフィックゲート（红莲之迷宫）。

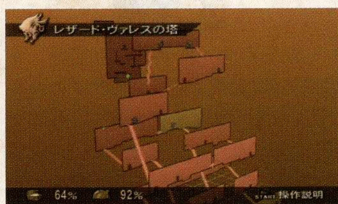
这里敌人的强大无疑是前所未见的，同样，最强的装备以及创造类的饰品也只能在这里获得，甚至宝箱的取得难度也大幅提升。为了能顺利地在迷宫中探险，一些事前的准备是不可或缺的，包括等级、技能、装备、封印石等。

## 事前准备

### 1. 等级

推荐战斗的主力等级在lv60以上，这里推荐给大家一个练级的位置：レザード・ヴァレスの塔倒数第二个记录点前进一点的地方（如图），此处的敌人一般为恶魔44式，经验值高、即死有效、还会掉落不错的装备与饰品，在这里可以轻松练到所需等级。此外，为了获得必须的封印石，练级时顺便积攒魔晶石也是必要的，并且推荐带上“经验を供す友の理”（不上场的同伴获得1/6的经验值）和“经验を贪る貘の理”（获得经验值2倍，金钱为0）。为了能够快速消灭敌人，必定クリティカル的瞬弓ブルーゲイル（可在アスガルド购买或者ヴァルハラ宫殿的敌人掉下）是一定要入手的，再配上クリティカル时一定几率让敌人即死的技能ボディパッセージ（绿色腕暗强炼，斩铁姬的初始技能），对于没有即死耐性的敌人来说就是瞬杀！因此要尽早让弓箭手学会ボディパッセージ这一技能，推荐使用ルーファス，当然，攻击时要尽量使用高Hits的普通攻击。

注意瞬杀不容易掉下装备，因此在保证安全时还可以尽量用普通攻击破坏敌人。至于使用经验を贪る貘の理后会没有金钱入手，这点也无须担心，此处数种敌人掉下的装备都是可以卖几十万的，例如恐剑ヘルギ（メイルシュトローム）、魔弹タスラム（バフォメット）、蛇杖ケーリュケイオン（恶魔44式）等。




### 2. 人员

笔者推荐进入迷宫的主力人选是アリーシャ、ルーファス、ブラムス以及アリューゼ，由于魔法师的作用在本作中大为削弱，过低的HP也影响对BOSS战的时间，所以基本不推荐在这里让魔法师作为主力人选。アリーシャ是少数非魔法师而拥有回复、复活以及状态恢复的魔法，决之技和ルーファス一样在ユグドラシル和白龙战斗后有强化，此外从最初就开始使用的她在技能的习得上也比后来加入的同伴有不少优势；ルーファス的入选是因为需要有弓箭手来执行用瞬弓ブルーゲイル瞬杀的任务，而他的决之技使用时决之技槽上升量是全人物最高的76，这也使得他可以第三位使用决之技，从而让第四人也可以发决之技。不死者王ブラムス的HP和ATK在全部人物中也是屈指可数的，独有武器带有一定几率吸血功能，在迷宫中还可以获得ブラッディアッシュ（ATK1350，攻击次数3，可发决之技）；アリューゼ作为强力的重战士在HP和ATK方面也十分优秀，决之技的Hit数远比普通的重战士要高，威力也相当不错。




发决之技时，一般使用アリーシャ、アリューゼ、ルーファス、ブラムス的顺序，配合适当的武器装备和技能，威力相当可观。另外随着在迷宫的深入，会获得更加强力的装备和新同伴，其中装备神枪グングニール的アーリィ，装备透器エーテル・レイザー的フレイ以及继承アリーシャ全部技能的ヴァルキリー都能成为我们新的主力，可视情况加以调整。

### 3. 封印石




适当的封印石会使得我们在探索过程中事半功倍，除了迷宫内的“理纺ぐ大树の加护”（全能力1.2倍）、“锖の戒”（ATK3/4，RDM1/2）等会大派用场外，进入迷宫前我们也应该准备好其他需要的封印石。当然，事先获得所有的封阵器使得所持封印石达到4个，这是早在第4章就该完成的任务。

| 名称 | 魔晶石 | 入手场所 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 剑の加护 | 150 | セルドベルグ山岳遗迹 | ATK1.2倍 |
| 宝の加护 | 400 | 苍枯の森 | 奖励槽的减少速度变慢 |
| 手枷の戒 | 400 | 苍枯の森 | 禁止防御 |
| 威を凪ぐ鞘の戒 | 30000 | 苍枯の森 | 给予伤害1/4 |
| 足枷の戒 | 2000 | トゥルゲン矿山 | 回避・反击禁止 |
| 冰の加护 | 600 | アウドゥーラ水上遗迹 | 冰攻击力1.5倍、炎攻击力减半 |
| 龟裂の戒 | 4000 | アウドゥーラ水上遗迹 | RDM1/2、RST1/2 |
| 命精の加护 | 2000 | スルス火山洞窟 | HP回复效果2倍 |
| 色无しの理 | 4000 | スルス火山洞窟 | 属性耐性全部为0 |
| 经验を贪る貘の理 | 1200 | 昏き妄执の馆 | 获得经验值2倍、获得金额0 |
| 经验を供す友の理 | 4000 | 奉龙殿 | 不在战斗队伍的角色会获得总经验值的1/6 |
| 无力な绵帽子の戒 | 200 | 奉龙殿 | 落下速度下降，但不会从宝箱、敌人身上得到道具 |
| 敌を除く虚空の理 | 2500 | 狭间の洞窟 | 不遇敌，但持有时用斩击打到敌人还是会进入战斗 |
| 锐剑の理 | 2000 | ユグドラシル | ATK1.5倍、RDM1/2 |
| 常に常とする理 | 10000 | ヴァルハラ宫殿 | 状态异常无效化、但辅助效果也无效 |
| 六耀の加护 | 2000 | レザード・ヴァレスの塔 | 全属性耐性+20% |
| 粮なき突击兵の理 | 1500 | レザード・ヴァレスの塔 | ATK1.5倍、但是不能回复HP |



其中消费魔晶石最多的“威を凪ぐ鞘の戒”和“常に常とする理”可暂不入手，不过前者是以后多周目红莲之迷宫的必须封印石。这里仍然提到经验相关的两个封印石，是因为在迷宫加入的同伴等级都较低，要使用的话练级仍然不可缺少。以上封印石大多拿法上没什么过高要求，这里只说一下稍麻烦一点的“敌を除く虚空の理”和“锐剑の理”。“敌を除く虚空の理”这块封印石位于狭间の洞窟最左上方房间内的敌人身上，但是无法直接和它交战。首先要等到第6章再通过精灵の森返回这里，这样狭间の洞窟已经没有时间限制了。前往“敌を除く虚空の理”所在房间地图上正下方的房间，这里有块封印石“异法消しの理”，需要用“无力な绵帽子の戒”慢慢落下才可获得，然后把它安置在台座上，这样就可以和背着“敌を除く虚空の理”的封印石的敌人交战了，当然，战斗前记得把受到伤害1/4的“幽谷の理”从台座上去掉；“锐剑の理”位于ユグドラシル地图右上部，有多层连续阶梯房间的左下角壳内，需要使用同迷宫获得的封印石“光跳の加护”，这样可以在右下的台阶处将光子发射进去，再利用交换传送，打倒敌人即可入手。



## 4. 武器装备

想在迷宫初期稍微轻松点的话，中期アリューゼ等人离开时达到一定等级而获得的武器是不可缺少的，毕竟这是主流程直至通关所能获得的最强武器。其中虐げられし者の剑、バハムートティア、ヴァルキリーフェイバー正好依次分配给ブラムス、アリューゼ以及アリーシャ。防具方面，幻衣ミラージュローブ(クローサス森林遗迹的宝箱中)先要准备好，这是惟一转送抗性+100%的装备，另外有条件的话，作成的霸王の铠也可以先行入手。

饰品方面，为了避免各种异常状态造成的不利影响，“战斗中40%の确率で状态异常毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、气绝无效”的各种饰品也要利用link强化到100%，这种效果的饰品如下：

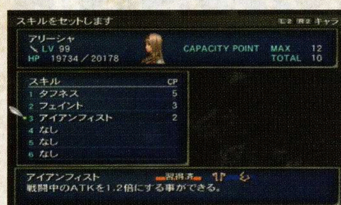
| 名称 | 颜色 | ルーン | 主要入手处 |
|---|---|---|---|
| ホーリィブレスコア | 蓝 | 圣 | ドラゴン(昏き妄执の馆) |
| 真红の牙 | 红 | 穿孔 | ウィンターウルフ(スカビア溪谷) |
| ミスリル矿 | 红 | 炼成 | コボルドウォーリアー、ガーディアンディーヴァ(ヴァルハラ宫殿) |
| ウロボロスシンボル | 红 | 炼成 | 宝:奉龙殿 |
| エメラルドホーン | 绿 | 穿孔 | シルバードラゴン(ヴァルハラ宫殿) |
| 五色のブレスコア | 绿 | 发挥 | ティアマット(セラフィックゲート4层) |
| 龙の掌 | 绿 | 治愈 | レッドドラゴン(ヴァルハラ宫殿) |
| 腐ったうろこ | 绿 | 弱体 | ドラゴンゾンビ[尾](奉龙殿) |
| 五色のうろこ | 绿 | 创造 | ティアマット[体](セラフィックゲート4层) |
| エメラルドハートコア | 绿 | 圣 | ローバー(ユグドラシル) |

注：蓝色的ホーリィブレスコア可砍完大型固定敌人龙之后逃走，然后继续战斗，如此可重复获得多个龙身上的物品，例如初期就可以进行的砍尾巴得屠龙剑(ドラゴンスレイヤー)等。

无色的饰品方面，トライエンブレム自然要顺利入手，パワーバングル也不要忘记从各地宝箱中获得。トリックスターの刻印(ライフスティーラー(精灵の森)、アビシニアンデーモン(セラフィックゲート1层)掉落)要准备一个，作用是使得回复全体化，但是效果变为1/4，配合命精の加护可以用回复魔法一次回复全体40%的HP，BOSS战时非常实用。缺点是トリックスターの刻印还附加了全部属性耐性-20%，因此在之后可替换为真龙胆(コズミックビジター(セラフィックゲート2层)掉落)。相当于ファーストエイド技能的メタボライザー(ギガントマイマイ(ディパンへの地下道)掉落)需要获得4个，同样是对BOSS战的好帮手。

到迷宫第5层后，从固定敌人バハムート的角上可以获得强力饰品魔龙の大角，其效果为ATK+30%、RDM+30%，且附加ゴッドスレイヤー，对于之后的多周目非常有用，可多获得几个，方法自然还是打到了就逃……

## 5. 技能




技能方面，有些是主力全员必须的，例如タフネス(绿色体脚炎，战斗中HP2倍)、アイアンフィスト(蓝色体炎，ATK1.2倍)、ヒートアップ(红色体斩强，决之技槽上升量增加)、ダブルエッジ(红色斩穿腕练，一回攻击两次伤害)、ファーストエイド(蓝色体治圣，受到伤害时一定几率回复一半伤害值)、バイタルアジャスメント(绿色体土治，战斗后HP全回复)、マジックスレイヤー(红色斩弱发，对マジック系伤害上升)、ゴッドスレイヤー(绿色穿打弱圣，对神族伤害上升)、ドラゴンスレイヤー(绿色穿弱雷发，对龙伤害上升)、ジャイアントキラー(红色斩圣弱炼，对巨大系伤害上升)，此外还有一些技能是特定人物需要先行学会的。

①ボディパッセージ(绿色腕暗强炼，会心攻击时一定几率敌即死)，弓箭手必须学会。

②フリーアイテム(蓝色头腕发反，不消费AP使用物品)，被先制或者紧急情况下，使用回复物品或逃走，推荐主力一人习得。

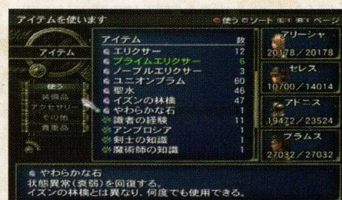
③フェイント(红色头腕发冰，战斗时ATK和MAG合计伤害)，使用MAG数值非常高的武器时必须，例如神枪グングニル(ATK1000、MAG1200)的アーリィ、装备魔剑レヴァンテイン(ATK500、MAG1000)的人等等，顺便说一下，最强的某斩神剑是ATK+10000、MAG+10000……

④ガッツ(蓝色体治练，HP在10%以上时受到致命攻击有可能HP剩下1)，效果比前作大幅缩水，所以已经不再是必须技能，不过有些时候还是能够派一些用场的。




## 6. 其他

物品方面，复活药、回复药、金银花の露(解除中毒)、ブラギの诗篇(解除沉默)建议买齐，圣杯(解除诅咒，可无限使用)、やわらかな石(解除虚弱，可无限使用)、星读みの石版(解除全员转送状态，可无限使用)、幻视の珠(调查敌人情报，可无限使用)这几样物品尽量事先作成。




神速の书(战斗时使用后100%逃走)可在初期敌人ジャイアントバット等处做一些储备。

# 红莲之迷宫探秘指南

由于红莲迷宫中同时存在着强大的敌人、难拿的宝箱，当然还有超强的BOSS，而记录点仅仅是入口处的一个，因此不同于普通的迷宫一路走到BOSS前，而是一般建议分为几个阶段。

## 1. 调整封印石

此时身上带的封印石为“敌を除く虚空の理”、“无力な绵帽子の戒”、“无力な传书鸠の戒”(入手后)，先行回收本层的封印石，并且在台座上放置需要的封印石。由于此时只是调整封印石，所以“无力な绵帽子の戒”等虽然会导致物品无法入手也没有关系。不要急于开始战斗，解除敌方的有利状态，增加敌方的不利状态，这样利用封印石之后才会使得我们的战斗更轻松。



## 2. 回收宝箱

此时身上带的封印石为“敌を除く虚空の理”、“多光跳の加护”(入手后)，“敌を除く虚空の理”同样是避免不必要的战斗，甚至可能踩在敌人身上去拿宝箱；“多光跳の加护”则是有一些特定的宝箱需要用它才能入手。红莲之迷宫中的宝箱总数100，除了普通的物品、装备之外，还有预言书和习得特别的普通攻击的贵重物品，而入手难度比起普通迷宫中的宝箱也提升不少。大致常用的技巧有：

①在交换传送的同时跳跃。

②较远距离的交换传送时，发射光子后自己跳跃到适当位置，使得交换传送后的对方在自己所选的位置，当然也有人为选择增加光子发射到交换传送的时间，例如发射到反向的墙壁或者跳起向反方向发射以利用多次折射等等。

③利用飞行或者浮游敌人冻结后不会掉落的情况，交换传送后站在敌人身上或者进行再一次的交换传送

④利用地形的多次折射。



## 3. 打倒普通敌人

此时身上带的封印石为“剣の加护”、“锐剑の理”、“理纺ぐ大树の加护”(入手后)等强化类的，“敌を除く虚空の理”在需要选择特定类敌人时也可以带上。战斗时仍然以弓箭手的瞬杀小队长为第一方案，遇到不吃瞬杀的敌人，再考虑其他作战方法。此外这类战斗可每人都装备上技能バイタルアジャスメント(战斗胜利后HP全回复)，可大幅减少回复药品的使用。注意如果处于无法回复HP的异常状态(衰弱等)，那么战斗后也是无法回复的，遇到这种，就要在战后及时回复异常状态。对于初次遇到的敌人，用幻视の珠调查是个良好的习惯。和普通敌人战斗时会有小几率遇到稀有敌人，他们的HP和能力远高于普通敌人，但是一般也会掉下更加强力的装备，到达各层时可事先查阅后面的稀有敌人介绍。

## 4. 打倒固定敌人和BOSS

此时身上带的封印石“剣の加护”、“锐剑の理”、“理纺ぐ大树の加护”(入手后)、“命精の加护”，负责回复的人员记得装备上トリックスターの刻印或真龙胆。技能方面则将バイタルアジャスメント全部更换为HP2倍的タフネス，全员要装备ファーストエイド，没有的则要装备类似效果的饰品メタボライザー。弓箭手要记得把武器更换为可以发决之技的，当然技能中的ボディパッセージ也要更换为ヒートアップ等其他实用技能。BOSS战普遍时间较长，建议战斗前回入口处记录点记录，再直接去和BOSS交战。此外，针对各个BOSS的不同种族，也要先行调整相应的特效技能。

# 迷宫具体攻略

## 红莲之迷宫 0层

左方的泉、台座一开始就要加以利用，左方的房间中可以听音乐，但是每首要交一千大元……右边的记录点整个迷宫只此一处的，需要经常回来记录。继续往右走，调查后可以查看游戏的各种情报，例如战斗次数、宝箱和迷宫的完成率、记录次数、游戏周目、红莲迷宫周目等等。继续往右，会有ディルナ・ハミルトン(《SO3》的斗技场解说员……)介绍基本情况，对话后就会进入战斗，胜利后可进入1层。

**BOSS数据**

| LV | 64 | HP | 144000 |
|---|---|---|---|
| 名称 | ディルナ・ハミルトン | | |
| 种族 | マジック | | |
| ATK | 1700 | 炎 | 100% |
| AVD | 120 | 冰 | 20% |
| MAG | 2400 | 雷 | 80% |
| RDM | 80 | 土 | 50% |
| HIT | 120 | 圣 | 50% |
| RST | 220 | 暗 | 50% |

一周目她的各项攻击威胁不是太大，回避率很高，尽量采用背后和侧面攻击，利用决之技来切实削减她的HP。

## 红莲之迷宫 1层

1层难度较大的宝箱是デッドエンド，需要开动机关来改变传送带的方向，并且借助冻结的浮游敌人进行跳跃，此外跳起时还需要注意在左方来回移动的敌人。至于右下方回到入口的传送门(调查镜子)处，上方的封印石是“魂を绞る万力の戒”(随着时间经过HP大幅减少)，不过需要以后拿到封印石“无力な传书鸠の戒”再来拿。此层普通敌人可关注ヘルズカノン，在它身上能打出ユミルの泪，这是冰系5%吸收的绿色饰品，可多打几个备用。

这次登场的Boss是tri-Ace惯例的隐藏Boss之一，ガブリエ。他会使用各属性的魔法进行攻击，对于スピリチュアルソーン(即死攻击)也要及时回复，可带上提升全属性防御的封印石“六耀の加护”再进行战斗。胜利后获得魔杖アポカリプス，装备之后大魔法变为ペイルフレアー，是12Hits的暗属性攻击。

**BOSS数据**

| LV | 69 | HP | 240000 |
|---|---|---|---|
| 名称 | ガブリエ・セレスタ | | |
| 种族 | ゴッド | デーモン | マジック |
| アイテム | 纯白の腰布/魔杖アポカリプス | | |
| ATK | 3000 | 炎 | 50% |
| AVD | 140 | 冰 | 80% |
| MAG | 2800 | 雷 | 50% |
| RDM | 250 | 土 | 50% |
| HIT | 150 | 圣 | 50% |
| RST | 180 | 暗 | 80% |




打倒ガブリエ时还有可能获得饰品纯白の腰布(对女性伤害上升)，配合之后获得的封印石“转性の理”，可以构筑特别的战术哦！战斗胜利后ディラン和レオーネ重新加入，同时通往第2层的障碍取消，可以继续深入。

## 红莲之迷宫 2层

这层的地图比第1层大很多，封印石方面，这一层共有3个，首先要拿的是右下方房间中的“多光跳の加护”，这需要借助它附近的浮游敌人，利用交换传送将它弄到附近作为垫脚的地方，此处稍有难度，多尝试几次应该可以顺利拿到。持有“多光跳の加护”的封印石后，可以在其上方的房间左侧发射光子，可顺利和上方的敌人交换传送，从而拿到封印石“转性の理”。左上房间中的封印石“理纺ぐ大树の加护”是一定要入手的，比较简单的方法是装备“无力な绵帽子の戒”，这样交换传送到附近后可轻易跳到下方的支撑点处，再利用交换传送即可获得封印石“理纺ぐ大树の加护”。相比而言，此层的几个宝箱入手难度要高多了，尤其是左上房间的魔剑ダインスレイヴ和右上房间的圣铠アレフストレイン。魔剑ダインスレイヴ要利用中间的浮游敌人和墙壁的反射；而圣铠アレフストレイン则需要快速转送到右上方的敌人处，再利用转送后继续跳跃转送的技巧跳上左中部，此处的另一个难点是圣铠アレフストレイン宝箱附近的敌人，本来我们是要利用他交换传送过去开宝箱的，但是它会慢慢向左走直至掉下来，这样就拿不到了，所以之前的动作一定要快而准确。顺便说一下，圣铠アレフストレイン所在房间的下中部宝箱为刚枪ダイナソア，开的时候注意会爆炸。

第2层的敌人中，コズミックビジター可打出真龙胆，一定要获得一个；はぐれ神族(纯情派)可打出トライエンブレムα，这是第一个可入手的创造饰品，可用来习得技能HPリザーブ(5000)，不过这技能目前意义不大。还有要提及的敌人是恶魔22式，这个螃蟹型的敌人经验值高，又吃即死，实在是我们练级的好帮手。尤其值得称道的是它的小队长物品是全体回复5000HP的精灵の灵药，还是非常实用的。下方两个房间中较大型的固定敌人经验值也较高，不要错过。

**BOSS数据**

| LV | 72 | HP | 480000 |
|---|---|---|---|
| 名称 | ヴォータン | | |
| 种族 | ゴッド | | マジック |
| ATK | 3200 | 炎 | 50% |
| AVD | 120 | 冰 | — |
| MAG | 3600 | 雷 | 吸收 |
| RDM | 280 | 土 | 20% |
| HIT | 130 | 圣 | 80% |
| RST | 350 | 暗 | 50% |

此外，本层开始出现犬小屋，调查后进入战斗，胜利后小屋破坏。犬小屋的系列情节都是恶搞游戏主线的一些剧情，不过敌人HP不高，战斗难度也不算大，遇到的话记得去破坏。

虽然名字不同，但是样子就是オーディン，攻击威力相当高，尽量不要和他进行正面作战。此外还可以将封印石“六耀の加护”替换为“锐剑の理”，虽然战斗时间会拖长，不过会安全很多，BOSS战之前也不要忘记在台座上放置“龟裂の戒”之类的负面封印石。另外他竟然会中毒，所以战斗开始后就使用物品アースジェム让他中毒，还能节省不少时间的。HP削减到一定的程度时他会开始使用决之技，要及时回复以保证足够的HP。

打倒ヴォータン之后获得圣衣シルフレッド，此外命运三女神アーリィ、シルメリア、レナス再度加入。



## 红莲之迷宫 3层

本层比前一层要稍微简单一点，封印石“法を交わす道の理”打倒挡路的固定敌人就可以拿到，当然也可以装备“敌を除く虚空の理”之后直接跳到敌人身上过去拿。封印石“错の戒”的位置看上去比较复杂，但实际上很简单，进入房间后向右发射两次光子，即可顺利交换传送到右侧，跳到中间后选择好位置可利用光子反射和上方的敌人交换。打开宝箱(星读みの石版)后跳上宝箱，向左发射两次光子，交换传送后记得跳跃至左方，即可获得封印石“错の戒”了。

本层的敌人中要注意的是角からの猎犬，在它身上可打出红莲の吐息，这是绿色的创造饰品，拿到后就可以开始学习技能トリプルエッジ。本层的两处犬小屋也不要错过。

虽然改了名，可这个眼镜变态罗莉控一看就认得！他的攻击以魔法为主，因此可选择带上封印石“六耀の加护”，HP削减到一定程度会使用大魔法グランドトリガー，不过伤害并不是很大，倒是他的即死攻击“力ある名前”一定要小心。此外他有4个部位可以破坏，破坏后获得的物品就是各个版本的レナス人形，这是什么相信大家都看过上期小邪的介绍了吧？

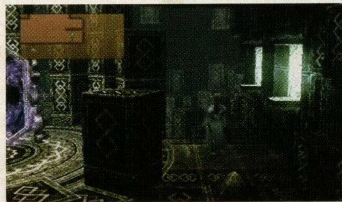
打倒フラれストーカー之后神枪グングニル入手，惟一可使用神枪的アーリィ也一跃成为主力人选，要注意的是神枪是有属性的。此外レザード再次加入，不过暂时派不上啥用场。

| BOSS数据 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 80 | HP | 540000 |
| 名称 | フラれストーカー | | |
| 种族 | マジック | | |
| アイテム | レナス人形・メタリック/レナス人形・クリスタル/レナス人形・アンバー/レナス人形・フルカラー | | |
| ATK | 2600 | 炎 | 80% |
| AVD | 130 | 冰 | 50% |
| MAG | 4200 | 雷 | 50% |
| RDM | 260 | 土 | 20% |
| HIT | 110 | 圣 | — |
| RST | 400 | 暗 | 80% |

## 红莲之迷宫 4层

都已经第4层了，是不是觉得每次回去记录后再跑过来，这路越来越长了呢？其实第4层是有快捷通道的。首先来到第4层，在最左方有犬小屋的房间中部调查传送门，之后就可以从第1层右方的传送门(不是右下方传送回出口的那个)直接来到这里了。4层的地图也比较复杂，惟一的封印石位于最左下角的房间中，要拿封印石附近的宝箱还是相当麻烦的，但是只拿封印石的话却有简便方法。首先带上封印石“无力な绵帽子の戒”，从上方跳下后减慢速度，接近封印石附近的敌人时看准时机光子连发，即可顺利交换传送，从而入手封印石“无力な传书鸠の戒”，效果为可进行高跳，但同样无法打开宝箱。有了这封印石后可回1层去拿封印石“命を绞る万力の戒”，当然，这是要安置在敌人一侧的。注意由于无加护之间的隔开，3、4层的3个台座上的封印石只可以对3～5层的敌人造成影响。

“无力な传书鸠の戒”所在房间的右上方两个宝箱要稍好拿一些，首先向斜下发射光子，冻结住中部的敌人，再次向它发射光子后立即向右上方跳跃。这样交换传送后敌人会掉落下来，此时要向左连发光子，再度交换传送后向右跳跃，之后就可以轻松踩着敌人跳上去，顺利打开右上的两个宝箱。宝箱中可获得ブラッディアッシュ，这是不死者王ブラムス的最强装备。至于其他两个宝箱难度就大了不少，从



这里跳下去后看准时机左、左上连发光子，和中部悬浮的敌人交换后再向右跳落到它身上，这样可跳起和右方的敌人交换传送后打开宝箱。左方的宝箱则要利用空中的连续交换传送，使得敌我一起移动到左侧稍低的地方，这样就可以和封印石下方的敌人交换传送从而开启宝箱了。

上方台座所在的房间中有3个宝箱，左方和右下的都还好拿，可左上的算得上是迷宫中最难拿的宝箱之一了，提示一下，要利用地球仪和地上的标志，当然还有各种交换转送的技巧。单纯去台座安放封印石倒是很简单的，利用“无力な传书鸠の戒”可轻松完成，支架附近的宝箱打开后会发光，还有奇怪的音乐，同时会有一只小仓鼠跑出，这只仓鼠可不简单，不过具体情况我们后面再说……

本层的普通敌人中，メカ二三等兵会掉下红色创造的饰品ネジ巻き，这可用来习得技能デスパレーション(攻击时一定几率即死，但之后自己的HP变为1)。ディスティニー可打出不错的饰品Gシード，而飞行系的敌人经验值通常都在100万以上，又会吃即死，是最快的练级方法之一，但遇到大量アンブレラ时一定要注意自己的位置和行动，否则很可能被围殴致死。至于犬小屋本层有三个，不要错过。

女神フレイ形状的敌人，物理、魔法的威力都很高，HP削减到一定程度会使用强化魔法和决之技エーテルストライク，此时一定要保证我方HP足够。战斗胜利后スターガード入手，同时フレイ加入。フレイ的专用武器和防具都是顶级的，不过要成为一线主力，还需要在等级和技能上加以提高。

| BOSS数据 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 85 | HP | 1020000 |
| 名称 | フロー | | |
| 种族 | ゴッド | | |
| アイテム | スターガード | | |
| ATK | 5000 | 炎 | 20% |
| AVD | 200 | 冰 | 20% |
| MAG | 5000 | 雷 | 20% |
| RDM | 420 | 土 | 20% |
| HIT | 220 | 圣 | 80% |
| RST | 350 | 暗 | — |

## 红莲之迷宫 5层

这是迷宫的最后一层，构造相当简单。本层没有封印石或支座，不过3、4层的3个支座上的封印石也可以影响这里。中部左右的房间先要跳跃后打倒挡路的大型敌人，下次才可以顺利跳过去。右方的房间宝箱里面有魔剑レヴァンテイン，不过挡路的是超大的龙，即使用不遇敌的封印石也无法先行跳过去，只有先打倒挡路的バハムート。バハムート可以说是全身是宝，角部破坏可以拿到魔龙の大角，头部破坏可以拿到视杀の魔眼，而小队长物品则是最强的铠“煌铠インフィネイトアドマイア”。当然，バハムート的HP、属性耐性和攻击力同样相当惊人，要做好充分的准备再来挑战！魔龙の大角等都需要连续攻击バハムート上方的角部，レナス和フレイ有不少适合的招数。拿到物品后可逃走后再战，这样可快速多拿，而煌铠インフィネイトアドマイア想多拿就只有进出红莲之迷宫了。

在本层传送门上方的房间，左上方有个宝箱，要利用空中的数个敌人来不断交换传送，难度相当大。至于犬小屋则只有左上方房间的两个，和犬三姐妹战斗时要注意犬シルメリア会使用回复和复活魔法，要优先击倒它，把敌人打出地形也是一个方法。全部的犬小屋破坏后，前往2层往3层入口房间的左侧房间中，原本空的小屋已经有犬，调查后和犬レザード战斗，胜利后获得饰品ちいさな虫，效果是攻击时将部分伤害转换为自身的HP回复。

毫无疑问，这是到目前为止最强大的BOSS，顺便说一下，右下的入口进去就是BOSS战，不像其他的还会变换音乐，再走上几步才会交战。推荐设置在台座的封印石有“错の戒”、“手枷の戒”(她的正面和侧面的防御都相当高)、“冰の加护”(火系的强力魔法众多)，此外绝对要让一个人装备幻衣ミラージュローブ，各项都准备好之后再进入战斗。



虽然イセリア・クイーン是tri-Ace几乎每作的隐藏BOSS，不过她在本作中的造型的确很有“个性”，特别要注意アストラルメイズ范围转送魔法，命中率相当高，全中的话就GAME OVER，而装备上有转送耐性的屈指可数。除了装备幻衣ミラージュローブ或者霸王的铠外，还有分散队伍作战以及使用异常状态暂时无效的リキュールポーション或者持有异常状态无效的封印石来预防等方法。攻击方面エクスプロージョン是破坏力超强的炎系魔法，除了要用“冰の加护”来使得威力减半之外，还要用トライエンブレム等其他饰品来增加炎系耐性。她的武器可以破坏掉，可获得刚枪ダイナソア，不过武器会再生。HP削减到一定程度会使用女王乱舞(汗……)和大魔法ファントムデストラクション，不过威胁并不是太大，保证HP充足就没多少问题。

打倒イセリア・クイーン后获得最强的杖圣杖ミリオンテラー，同时三女神合体的ヴァルキリー也加入成为同伴。她继承了アリーシャ的全部技能，包括学了部分的技能进度，同时各项属性都有耐性，决之技也更强力(决之技槽增加量为64)，惟一缺点是不会使用魔法。

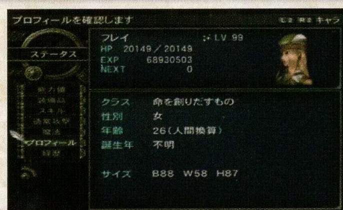
| BOSS数据 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| LV | 90 | HP | 1200000 | |
| 名称 | イセリア・クイーン | | | |
| 种族 | ゴッド | デーモン | マジック | |
| アイテム | トライエンブレムα<br>刚枪ダイナソア | | | |
| ATK | 6000 | 炎 | 75% | |
| AVD | 230 | 冰 | 75% | |
| MAG | 10000 | 雷 | 75% | |
| RDM | 500 | 土 | 75% | |
| HIT | 230 | 圣 | 50% | |
| RST | 800 | 暗 | 50% | |

## 红莲之迷宫 真0层

打倒イセリア・クイーン并不意味着红莲之迷宫的结束，甚至不是红莲一周目的完结，还得再次回到这出口处的0层。这次我们要面对的敌人只有一个，那就是本气ディルナ！其实初次打倒她之后经过时再次和她对话，可选择是否要再次战斗，不过只有打倒イセリア・クイーン后才能真正和她作战，这才是红莲之迷宫中的最强BOSS！

| BOSS数据 | | | |
|---|---|---|---|
| LV | 99 | HP | 1440000 |
| 名称 | 本气ディルナ | | |
| 种族 | マジック | | |
| アイテム | トゥルサード | | |
| ATK | 5800 | 炎 | 吸收 |
| AVD | 255 | 冰 | — |
| MAG | 12000 | 雷 | 100% |
| RDM | 400 | 土 | 50% |
| HIT | 255 | 圣 | 50% |
| RST | 1000 | 暗 | 50% |

注意她的属性耐性，尽量不要使用有属性的武器。此外她的超强魔法バーンストーム、エクスプロージョン以及大魔法メテオスウォーム都是炎属性的，因此一定要在0层的台座上设置“冰の加护”，装备上仍然要尽量选择提升炎系耐性的，此外利用link组合来获得30%以上的炎和冰属性吸收也会对战斗相当有利。我方所持的封印石建议为“锐剑の理”、“理纺ぐ大树の加护”、“命精の加护”和“六耀の加护”，此外物品“炼金术の书”要准备数个，技能方面マジックスレイヤー有的都要尽量装备上。




开始战斗后本气ディルナ周围还有3个デミシャドウ，利用“炼金术の书”可以直接将她们变成无欠のタリスマン，当然这有一定的成功率。清除之后再全力和本气ディルナ作战，注意对方的回避和防御，要尽量在侧面和后面进行攻击。本气ディルナ最厉害的就是マジカルムーン，遇上这招，除了要保证全员HP足够外，还要期望ファーストエイド能够尽量发挥作用。随着HP的削减，她会开始使用强化魔法以及决之技メテオスウォーム，后期甚至大部分都是使用メテオスウォーム，如果事先炎属性耐性和吸收配置得当的话，战斗此时反而会轻松很多，剩下的就是用4人的决之技缓慢而有效地慢慢耗光她的HP。




打倒本气ディルナ后获得トゥルサード，这件饰品的效果是“女性装备后可在状态画面看到官方设定的数据”。战斗胜利后她会问你是否想和更强的敌人作战，选择第一项后正式开始红莲之迷宫二周目，此时去左边查看游戏记录，会发现红莲之迷宫的完成次数已经是1。二周目后BOSS会全部重新出现，仍然要打倒BOSS后才能进入下一层(0层除外)，犬小屋也会全部出现。当然无论是BOSS还是其他敌人强度都会明显提升，一般来说BOSS的HP、ATK、MAG都会是一周目的1.5倍。再次打倒本气ディルナ可开始三周目，敌人继续强化，如此直至11周目……




这样打下去有什么好处呢？首先迷宫中各层会出现新的宝箱，里面装的是预言书1～9，其次，在11周目イセリア・クイーン门外的右侧凹处，能够获得本作(当然也包括前作)中最强的武器，所有人(甚至包括弓箭手)都能够装备的咎人の剑“神を斩获せし者”！其能力为ATK10000、MAG10000、攻击回数2，决之技可，还附加了对神族特效……不过话说回来，11周目这样强化下来，即使光是BOSS能力也会强化到令人发指的地步，如果再考虑到游戏本身二周目已经敌人强化(基本BOSS为2倍，多周目进一步强化)，那后来的难度可想而知。例如游戏2周目红莲之迷宫11周目时，フロー的HP1224000、ATK26999、MAG26999……

### 技能学习心得

打到后期大家是不是发现，技能的习得越来越慢了呢？实际上游戏中技能熟练度在每次战斗的增加值并不是固定的，而是在2.5%到100%之间浮动，具体数值则是由敌我间的平均等级差所决定的。

那么有没有在快速提升等级的同时也顺利地习得技能呢？答案当然是肯定的，这里就为大家介绍一种最有效率的方法：保留初期的同伴不练级，一般推荐ミドラ，加入早，等级低，加上是魔法师派不上什么用场，甚至解放都没啥好东西。在中期得到“不上场同伴也获得经验值”的“经验を供す友の理”封印石后，先让他处于战斗不能状态，这样他的等级就不会上升。到后期要需要习得技能的时候，尤其是在隐藏迷宫中取得的一些特殊的、饰品上所附带的强力技能，就将他以战斗不能状态编成到战斗队伍中，这样队伍的平均等级就会大幅下降，其他三人的技能习得速度会明显提高，还在为学习技能烦恼的你，立即动手试试看吧，相信效果一定不会让你失望的。

## 红莲之迷宫探秘

### 1. 稀有敌人

在和普通敌人战斗时，有时我们会遇上完全不同的强大敌人，这些稀有敌人的强度可以和BOSS相比，同时也有不少敌人的小队长物品是强力的装备，当然也有些没啥好东西。以下它们的具体情况：

| | 名称 | 敌人类型 | 场所 | 获得物品 |
|---|---|---|---|---|
| 2层 | ハイソックをはいたウル | 人型 | 3层入口的左侧房间 | 魔弓レイザーフスォーテル |
| | ヘイムドゥアル! | 人型 | 3层入口的左侧房间 | 魔剑アクターネファリウス |
| | Dクレイマン | 虫型 | 有台座的房间 | インセンス |
| | ベイルクラーケン | 虫型 | 传送门左侧的房间 | |
| 3层 | ホムンクルス・アーリィ | 人型 | 各处 | ミスリルグリーブ |
| | 虫王 | 虫型 | 各处 | |
| | サンスポットビジター | 大型 | 3层最上部台座侧房间 | |
| 4层 | ティアマット | 虫型 | 传送门左侧房间 | 坏剑ティルフング、五色のブレスコア、五色のうろこ |
| | 归ってきたアレクタリス | 灵型 | 加护无之间上方房间的右下悬浮敌人 | 神弓シルヴァンボウ |
| | ブラックペイン | 虫型 | 传送门左侧房间 | ミスリルヘルム |
| | 公太郎 | ハムスター | 传送门所在房间 | ひまわりのたね |
| 5层 | ウォルザ、ガイン | 恶灵型 | 有大型固定敌人挡路的左侧房间 | エーテルクラウン |




这些敌人大多是游戏主线流程中遇到的BOSS的强化版，它们的小队长物品只有在奖励槽全满时打倒才会100％获得，否则只是一定几率获得，相反，全亮时甚至可能一次获得两个！因此战斗前要在封印石上做相应调整，用“锖の戒”、“龟裂の戒”等降低敌人防御的同时，也要尽量强化自己的攻击力。由于作战时间有限，甚至可以用“剑の加护”+“粮なき突击兵の理”+“理纺ぐ大树の加护”这样来多重强化，当然也要针对敌人的种族来调整相应的攻击技能。另外，带上封印石“宝の加护”可降低奖励槽减少的速度，部分敌人在濒死时会回复HP，要注意控制伤害值。

5层的ウォルザ、ガイン需要留意，此时出现的他们是属于ゴースト类，无属性的普通攻击不能造成伤害，战斗前要装备上相应的技能ゴーストバスター。此外只是打倒ガイン才会掉下エーテルクラウン，而ウォ



ルザ则会使用复活魔法。此外4层的归ってきたアレクタリス是一定出现的，但是因为所处位置，无法直接和它交战，需要将上方的鸟型敌人弄下来作为中转。不过我们要求的只是战斗，那么装备上降落速度降低的封印石"无力な绵帽子の戒"也可以从它左上方跳下，控制方向漂到它身边进行攻击。由于这类封印石只是无法得到切断部位时获得的物品，小队长物品和随机掉落的物品仍然是可以入手的。

这些装备中，坏剑ティルフング的ATK高达2200，但是物防和魔法都降低很多，攻击次数也只有1；神弓シルヴァンボウ的攻击力固定为使用者等级×20，因此让高等级的弓箭手使用多Hits的技能和普通攻击会有明显效果，但是无法使用决之技。由于红莲之迷宫的二周目以及多周目敌人会强化，因此最好在第一次打倒本气ディルナ之前收集好自己所需的装备。

## 2. 仓鼠

还记得我们在4层台座处打开宝箱放走的老鼠么？如果你跟踪下去，会发现它一路跑到本层的传送门所在房间，蹲下后按○键攻击即可进入战斗。对手是三只小巧可爱的仓鼠，不过不要小瞧它们哦，它们的评价可是"神界最强的小动物"，还记得前作中的红莲四鼠么？本作中也同样是不好对付的。

接近后它们会使用"だだをこねる(撒娇)"、"えいっ！"之类的招数，当然是没啥攻击力的，但是接下来使用的カモンレミングス(俗称万鼠狂奔)基本会一下让你全灭……虽然它们的HP不算太多，可回避高、体型小，想切实打中可不那么容易。此外，HP降低到约30%以下时，有一定几率使用特技回复敌我方全部HP。基本的战术是在敌方设置"错の戒"、"龟裂の戒"，我方则全力强化攻击，争取在一次攻击中配合决之技打倒一个敌人。此外小队长的HP是普通仓鼠的2倍，要计算好自己攻击的伤害量，免得眼看胜利在望却被来个敌我全回复……



打倒每只仓鼠都可以获得无色的饰品ハム☆スター，其效果为麻痹、毒、冻结、石化、气绝、衰弱+100%。注意战斗胜利或者战斗中逃走的话仓鼠就不见了，需要去台座处再开一次宝箱，然后才会再次出现。另外，打仓鼠时也有可能遇到稀有敌人公太郎，跳到仓鼠后面再攻击比较容易遇到。打倒公太郎时获得的物品是ひまわりのたね，这是作成增加能力的物品金の卵的必要素材。

下面来说一下我的具体打法吧，用此方法，普通的仓鼠可以每次攻击灭掉一只，小队长也只需两次。其实具体方法也很简单，必须人物是不死者王ブラムス和女神フレイ，两者的第一项通常攻击分别为バックワードフロウ和ヘブンリィパニッシュメント，芙蕾要装备上技能ヒートアップ，其他两个人物尽量选择攻击较高的，例如アーリィ，同时要保证能够发完4人决之技，一次攻击(普通攻击+全部的决之技)至少要打倒一只仓鼠(普通难度HP86000，二周目游戏也不过103200)，借助装备和封印石的强化应该可以轻松达到。冲刺到敌人身边后让ブラムス先用バックワードフロウ攻击，这招即使是正面也是必中的，中招后的仓鼠会弹向空中，掉落地面时发动フレイ的普通攻击ヘブンリィパニッシュメント，时机并不难把握，练习几次就可以非常熟练了。这招是恐怖的10×14Hits的攻击技(据说原型是春丽的千裂脚……)，消费AP也高达42，虽然未必能够全中，但是配合装备的技能ヒートアップ，只此两招已经足够让决之技的槽到满值100了。当然之后也不要忘记让另外两人上去砍一下，否则可是发不了决之技的哦！

打小队长的时候注意第一下不要发完决之技，HP伤害约过一半即可停手，以免它回复全部的HP，下一次即可送它回家。这样战斗中基本敌人只有1～2次行动机会，一般是根本来不及发万鼠狂奔这招的。至于公太郎可要麻烦多了，它出现时带着5只仓鼠，而自己的HP高达960000！(二周目游戏时的数据)由于公太郎的HP太高，一般需要打6～10次才能干掉它，所以要预防它的万鼠狂奔。让攻击力最低的同伴远离敌人，专心负责回复，其他同伴则全力进攻。还需要注意的是它HP低下时仍然会使用敌我全体HP全回复的，因此在HP伤害得差不多时更要加以小心。战斗胜利后获得ひまわりのたね，而此仅不使用经验值2倍的封印石和物品也能够轻松达到经验值上限750万，即使是打普通的仓鼠也可以达到500万，用来练级也是不错的方法呢！

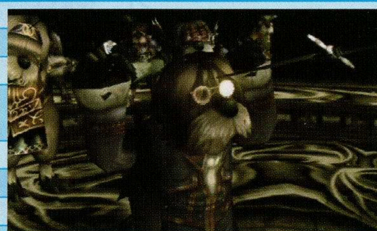




## 3. 犬

犬小屋的战斗虽然简单，不过敌人身上还是有可能掉下物品的，不少还是只此一处哦！

| 敌人 | 可入手的物品 |
|---|---|
| 犬アーリィ | 风切羽、ダイキャストランス、プライムエリクサー、铜の羽根、实用书 |
| 犬アリーシャ | アリーシャのローブ、坏れた剑、大根、新品のガイドブック |
| 犬ルーファス | 坏れた弓、ショートボウ、ヘタレたコボルトシャツ、三枚目の证、しっぽホルダー、无欠の护符 |
| 犬オーディン | 英知のズラ、クンクニル、しっぽホルダー、亲父のコボルトシャツ、稻妻のコイン、兽の毛皮、プライムエリクサー |
| 犬アリューゼ | 两面テープの欠片、しっぽホルダー、折れた刀身、ツンツンのズラ、新品のガイドブック、オーバードライブ |
| 犬フレイ | プライムエリクサー、稻妻のコイン、フレイキャップ、兽の毛皮、寄せてあげるアレ、クリスタルボール |
| 犬レナス | ダイキャストランス、女神の灵药、风切羽 |
| 犬シルメリア | 风切羽、战乙女のコボルトメイル、プライムエリクサー |





# 红莲第十一轮不解放DA全Boss攻略

这次攻略的难度在于方法而不是操作技巧，所以战前的准备工作就显的尤为重要。大致可以分为以下几个要点：

## Point 1 角色以及等级

▲迪兰在没有任何装备的情况下的能力比较。

要完成这次攻略，我们只需要两个人：ディラン（剧情主要角色迪兰）和アドニス（战魂阿德尼斯，以下略为阿德）。Lv自然都为99级。至于为什么要选他们两个？首先因为他们是重战士，重战士拥有最高的攻击力，而他们两个又是重战士中实际伤害最高的两位，其次重战士可以使用除了咎人の剑之外单击攻击力最强的武器坏剑ティルフング。其他原因下面会提到。

▲阿德尼斯在没有任何装备的情况下的能力比较。

## Point 2 通常攻击技

很少，每个人一个就够了，如下表。

| 角色 | 技能名称 | AP消耗 | 伤害倍率 |
|---|---|---|---|
| 迪兰 | フルスイング | 9 | 2.2 |
| 阿德 | スウィーブダイブ | 9 | 1.8 |

迪兰Lv99时的STR比阿德低很多（笔者的数值分别为：322和451），但是这招伤害倍率2.2的攻击技却使得迪兰实际的攻击伤害要大于阿德（双方同样装备和技能，都用最强的单一通常攻击技）。

**Q：什么是伤害倍率？**

A：伤害倍率是影响到理论伤害计算中的一个数值，理论物理伤害=（攻击方ATK—防御方RDM）×伤害倍率。但是伤害倍率在游戏中没有显示，现在所知道的都是玩家自己实测出来的一些数值。

**Q：为什么要用这两个攻击技？**

A：迪兰的フルスイング是他攻击伤害最高的一招。至于阿德的スウィーブダイブ，红莲中确实还可以得到伤害倍率比スウィーブダイブ更高的一招ソニックエッジ（2Hit，伤害倍率为1.0+1.0）。使用スウィーブダイブ原因在于阿德的这招是从空中砍下来的大跳斩，一般不会被格挡或者打到敌人的装甲部位。这也是阿德存在于这份攻略中的最重要的价值，不然用迪兰一个人就够了。



▲阿德尼斯大跳斩一般不会被格挡或者打到敌人的装甲部位。

## Point 3 武器和防具

武器就是多准备几把坏剑ティルフング，越多越好。防具其它不重要，身体一定要有霸王の铠。

坏剑ティルフング的取得方法：有坏剑的五头蛇ティアマット就在红莲第四层中间最下面的那个有四个敌人的房间里，目标是左边地上爬的那个，出现几率不算太低。打的时候只要DA奖励就是坏剑ティルフング。打装备和素材的工作尽量都在第一轮就完成吧，后面打会比较累。头部、手部和脚部装备因为与攻击力无关，所以装备什么无所谓。霸王の铠需要合成，合成地点在クレルモンフェラン，需要素材如下表：

| 名称 | 合成所需数量 | 主要入手方法 |
|---|---|---|
| シルバーメイル | 1 | クレルモンフェラン店里买 |
| 火ネズミの毛皮 | 1 | 火山蝙蝠打身体 |
| 封岚の尾羽 | 1 | 精灵之森打断鸟的尾部 |
| ディープドゥーム | 1 | ヴァルハラ宫殿 四手拿刀的那个使徒，破坏怪物左下的武器 |
| 翠冰珠 | 1 | 狭间の洞窟 四个手拿刀的那个使徒，破坏怪物左上的武器 |

## Point 4 装饰品

装饰品对攻击力的影响是非常大的，仅次于封印石，所以一定要精心准备。我们需要的装饰品如下：

| 名称 | 作用 | 主要入手方法 |
|---|---|---|
| 纯白の腰布 | 圣耐性+30%、对女性造成2倍伤害（只有男性可装备） | 红莲一层Bossガブリエ・セレスタ掉落 |
| ボーンマスク | MAG+10%、RST+10%、衰弱状态中的敌方伤害上升到1.5倍、爆击率上升到1.5倍 | ユグドラシル的ストレイヤー掉落 |
| ドラゴンリブ | ATK+10%、战斗中随着HP减少各参数上升（自身HP50%以下全能力上升50%） | 奉龙殿的BOSSドラゴンゾンビ掉落 |
| ブラッディクロス | ATK+5、对敌伤害1.5倍、攻击需要最大HP5%的消费（没有HP消费时无效） | 奉龙殿的巨人掉落（左半身） |
| 魔龙の大角 | ATK+30%、RDM+30%、神族特效，伤害增加到1.35倍 | 红莲五层右边房间バハムート掉落（攻击正面，打断角掉落） |

魔龙の大角虽然只增加30%的攻击力，但是由于红莲中有三个Boss为多种族且包含神族，可以将此装饰品的威力发挥至极限，所以值得一用。在此说明一下，装饰品的种族特效是可以和技能的种族特效同时作用的，但一定要针对不同的种族。至于为什么不使用对恶魔族有特效的装饰品インセンス，因为这个装饰品除了恶魔族特效外没有其他任何效果，而且实际测试表明装饰品的特效伤害倍率为1.35倍左右，没有这里列出的其他装饰品至少1.5倍伤害的效果好。

## Point 5 技能

技能的具体习得方法在前文有详细介绍，这里只列出这次攻略必须习得的技能名称和作用。

| 技能名称 | 消耗CP | 作用 |
|---|---|---|
| マジックスレイヤー | 4 | 对魔法师系的敌人给予1.5倍的伤害 |
| ゴッドスレイヤー | 5 | 对神族的敌人给予1.5倍的伤害 |
| アイアンフィスト | 2 | 战斗中ATK为1.2倍 |
| ソリタリィストラグル | 4 | 战斗中如果有我方成员死亡的话，根据死亡的人数增加相应的ATK/MAG/HIT/AVD/RDM/RST值，每死一个增加25%，最高增加到75% |
| アドウァーシティ | 2 | 在敌方人数比我方多的场合下，根据多出来的敌人数量增加我方角色的ATK/MAG/AVD/RDM/RST，每多一个增加10%，最高增加到30% |
| トゥイルーシーイング | 2 | 爆击率上升 |
| ガートモーション | 4 | 战斗中的全部伤害减轻20%，但是无法进行回避和防御，更加容易中异常状态 |
| オーバーロード | 4 | 魔法威力上升1.5倍.但魔法也会命中我方 |

*最后两个技能是为了配合装饰品ボーンマスク来用的，目的是为了使自己人快速中衰弱状态。具体方法是让迪兰或阿德装备技能ガートモーション，并且把霸王の铠换掉（霸王の铠增加衰弱耐性80%）。然后魔法师装备オーバーロード技能并用圣属性魔法击中我方角色。这样我方角色必定中数种异常状态。之后结束战斗，把除了衰弱的异常状态都解除就行了。

▲技能ゴッドスレイヤー对于属于神族的奥丁和芙蕾有特效。技能ソリタリィストラグル则是带三个死人上战场的原因。

## Point 6 封印石

封印石的取得方法前文同样已经介绍过了。

大家肯定可以猜到提升攻击力的封印石是主要的选取对象，确实如此，具体请参看下表。

| 名称 | 作用 | 使用对象 | 重要性 |
|---|---|---|---|
| 锐剑の理 | ATK×1．5、RDM1／2 | 自身 | 重要 |
| 粮なき突击兵の理 | ATK×1．5、HP回复无效 | 自身 | 重要 |
| 剑を赘とする戒 | 武器破坏率1／5、ATK×3 | 自身 | 重要 |
| 理纺ぐ大树の加护 | 全状态UP到1.2倍 | 自身 | 重要，二选一 |
| 剑の加护 | ATK×1．2 | 自身 | |
| 转生の理 | 性别反转 | 台座 | 重要 |
| 色无しの理 | 属性抵抗ALL0 | 台座 | 可有可无 |
| 龟裂の戒 | RDM1／2，RST1／2 | 台座 | 可有可无 |
| 锖の戒 | ATK3／4，RDM1／2 | 台座 | 可有可无 |
| 雷云の理 | 雷属性化 | 台座 | 可有可无 |
| 混沌の理 | 随机封印石效果 | 自身 | ？？？ |

我方攻击力提升上限为1．5×1．5×3×1．2=8．1倍。当然这不包括迷一般的存在"混沌の理"。据说此封印石的效果为战斗中随机出现一种封印石的效果，有网友试出过ATK×3的效果，不过没有和剑を赘とする戒一起装备，所以不知道是否存在1.5×1.5×3×3=20.25倍攻击力的情况。由于此法几率太低，也没被证实过，所以笔者在这里只是提一下，下面不会考虑这种方法。

**Q：为什么减少敌人防御力的封印石可有可无？**

A：在我方角色十多万攻击力(不是伤害值，是ATK)的作用下，敌人1000以内的防御力太微不足道了。所以这类封印石不放也无所谓。当然，要挑战游戏n周目(此游戏一共五十周目，每周目敌人能力都有提升。3A心是黑了点，想让我们玩几十年吗−_−b)下的红莲的话，这些封印石的效果就体现出来了。

## Point 7 道具

一些回复HP以及解除各种异常状态的道具当然不能少，另外一定要尽量多带点下面这个道具。

| 名称 | 作用 | 主要取得方法 |
|---|---|---|
| マイトポーション | 战斗中一定时间ATK×1.5 | アスガルド购得，价格2000／个 |

OK。战前准备完毕，以下就是实战了。上面已经说过，Boss的防御力几乎可以忽略，那第十一轮的Boss最令我们害怕的是什么呢？是攻击力吗？不是，因为我们根本不会让他们有机会攻击。是回避率吗？不是，我们的能力还不至于会Miss。真正影响我们的是他们夸张的HP，少则一两百万，多则八九百万的HP也许会让你汗颜。不过只要有了上面的准备加上合适的配置，他们最多也挨不住我们三刀。

# 红莲迷宫BOSS攻略要点

为了方便，封印石可以在第十轮时就全部放好，除了转生の理比较重要，其余台座上都可以随意。红莲零层有一个台座，一二层三个台座，三四五层三个台座。我在实战中是没有变动封印石的，所以没有实战配置和最佳配置之分。具体的封印石放法，下面会有详细说明。

| 武器 | 坏剑ティルフング |
|---|---|
| 身体 | 霸王の铠 |
| 饰品 | 纯白の腰布+魔龙の大角+ブラッディクロス+ドラゴンリブ |

※纯白の腰布需要封印石转生の理配合，另外为了发挥第三和第四个装饰品的作用，角色的HP需要低于一半，但是也不能太低，因为第四个装饰品需要消耗5%的HP来提升伤害。

## 第1层Boss ガブリエ．セレスタ

### 第一轮

■LV69 ガブリエ．セレスタ
■种族 ゴット デーモン マジック
■HP 240000/240000
■能力值

| ATK3000 | MAG2800 | HIT150 |
|---|---|---|
| AVD140 | RDM250 | RST180 |
| 炎+50% | 雷+50% | 圣+50% |
| 水+80% | 土+50% | 暗+80% |

### 第十一轮

■LV79 ガブリエ．セレスタ
■种族 ゴット デーモン マジック
■HP 1440000/1440000
■能力值

| ATK10799 | MAG10079 | HIT450 |
|---|---|---|
| AVD279 | RDM499 | RST359 |
| 炎+50% | 雷+50% | 圣+50% |
| 水+80% | 土+50% | 暗+80% |

我方使用角色：阿德+三个死人(注意是死人，不是留空，下同)

原因：此Boss有装甲部位，用迪兰的话只能打掉他的枪，之后他会再生，几乎不能对他造成伤害。

### 说明

1，此Boss为三种族，装饰品已经针对神族特效了，那我们就在剩下的里面挑消耗CP较少的上。

2，拖三个死人，当然要用ソリタリィストラグル了。

3，爆击的作用并没有伤害加成，而是无视对方防御力的攻击，所以在这里没什么大用处，不过闲着也是闲着，就放这个技能吧。

▼封印石最佳配置：台座加上龟裂の戒和锖の戒。效果不明显，为了方便，就不换来换去了。




请注意剑を赘とする戒的武器破坏率1/5效果，不过幸好坏剑ティルフング的攻击次数为1，我们是一下下打的，破损几率不算太高。坏了的话可以在战斗中重新装备或者S/L。

没错，两百四十万的攻击力，秒杀！也许你有在怀疑它的真实性，那就让我们来计算下理论的攻击伤害吧！

公式很简单，上面已经提到过了：理论物理伤害=(攻击方ATK—防御方RDM)×伤害倍率

我们只要搞清楚提升攻击力和增加伤害倍率是两个完全不同的概念就不难算出结果了。




◀2395615的攻击力！只要满足了以上的所有条件，要作到这点其实很简单。

封印石的加成：我们可以看到封印石加成的全部是基础的攻击力，总计为8.1倍攻击力。

装饰品的加成：第1，2和4号装饰品都是加成伤害的，总计为4．05倍伤害；3号加成攻击力到1．5倍。

技能的加成：第1号技能加成伤害到1.5倍；2，3号加成攻击力到2.1倍。

战场加成：道具加成攻击力到1.5倍；绕背伤害加成到1.5倍。

通常攻击技的倍率：加成伤害到1.8倍。

于是，

物理伤害的理论值=(3858×8.1×1.5×2.1×1.5−499)×4.05×1.5×1.5×1.8=2,413,731.293

可能有的玩家会想到土属性的坏剑ティルフング还应该有属性附加伤害，在这里也给出属性附加伤害的理论计算公式：理论属性附加伤害=｛(攻击方MAG—防御方RST)×1.2+(5×攻击方等级)｝×武器附加属性倍率×(100%—防御侧属性抵抗)，由于阿德的魔法攻击力差不多等于对方魔法防御力，所以属性附加伤害几乎为零，可以忽略不计。

当然，实际伤害还会有小幅度的上下偏移，可以看出理论和实际还是很接近的。这里也不是开数学课，所以之后的伤害就不再详细计算了，以实际截图为准，有兴趣的朋友可以自己测试。

由于各Boss的攻略方法类似，所以第一个Boss讲得比较详细，后面从略。

## 实战要点

◆人员配置中把阿德放到最后面，不然上场有可能被Boss先攻击。

◆上场后不管敌人的攻击范围是哪种，都先Dash一次到右上方，然后使用ATK暂时上升到1.5倍的道具マイトポーション(以后的战斗都要记得先使用此道具)。

◆攻击正背部的伤害为1.5倍，所以一定要绕背再打。

◆由于要DA，不能拖延时间，抓准机会Dash到背部攻击，然后祈祷剑不要坏。

◆此Boss一击就够了，所以不用躲避Boss的攻击来回复AP，直接上吧，4次dash肯定够绕背了(使用道具和Dash都是消耗15点AP)。

◆另外，使用道具可以改变敌人的攻击方式(也就是攻击范围)，在之后的Boss攻略中都有可能用到，不过使用道具后有较长的时间不能打开菜单，请自行斟酌。



## 第2层Boss ヴォータン

### 第一轮

■LV72 ヴォータン

■种族 ゴット マジック

■HP 480000/480000

■能力值

| | | |
|---|---|---|
| ATK3200 | MAG3600 | HIT130 |
| AVD120 | RDM280 | RST350 |
| 炎+50% | 雷吸收 | 圣+80% |
| 水 --- | 土+20% | 暗+50% |

### 第十一轮

■LV82 ヴォータン

■种族 ゴット マジック

■HP 2880000/2880000

■能力值

| | | |
|---|---|---|
| ATK11519 | MAG12959 | HIT390 |
| AVD239 | RDM559 | RST699 |
| 炎+50% | 雷吸收 | 圣+80% |
| 水 --- | 土+20% | 暗+50% |

## 实战要点

◆**使用人物**：迪兰(技能和装备沿用上一个BOSS)

◆奥丁是两个我方把角色放在第一个位置也不会被直接攻击到的Boss之一，所以把迪兰放到第一个位置吧。

◆奥丁的其中一种攻击范围是很大的一个扇形。所以Dash的时候一定要注意不要进入此区域。

◆奥丁的转身非常快，也就是说我们移动的时候一定要步步为营，即使是用Dash移动，只要你通过方向键控制过方向了，也可以看到他有一定幅度的转动。

◆奥丁可以经受我们两次正背部的攻击。所以在他背后时最好预留27点以上的AP值一次将他击倒(在一个回合内，第n次攻击消费的AP为第一次的n倍)。

◆从这一战开始，由于攻击次数都大于一次了，我要提醒大家一下，第二次攻击不能太急，必须在Boss起身后再打到他，不然有可能打不到正背面。

## 第3层Boss フラれストーカー

### 第一轮

■LV80 フラれストーカー

■种族 マジック

■HP 540000/540000

■能力值

| | | |
|---|---|---|
| ATK2600 | MAG4200 | HIT110 |
| AVD130 | RDM260 | RST400 |
| 炎+80% | 雷+50% | 圣--- |
| 水+50% | 土+20% | 暗+80% |

### 第十一轮

■LV90 フラれストーカー

■种族 マジック

■HP 3240000/3240000

■能力值

| | | |
|---|---|---|
| ATK9359 | MAG15119 | HIT330 |
| AVD259 | RDM519 | RST799 |
| 炎+80% | 雷+50% | 圣--- |
| 水+50% | 土+20% | 暗+80% |

此Boss的最佳封印石配置应该用转生の理替换雷云の理，然后装饰品用纯白の腰布替换魔龙の大角，这样对理查德的伤害才是最大的，不过这里为了方便，没有用此法。用雷云の理的原因自然是因为坏剑ティルフング的攻击属性是土了，不过实际伤害提高只有一点点，可有可无。



### 说明

本战中，使用魔龙の大角而不用纯白の腰布的原因就一个字——"懒"，因为封印石上一轮已经放好了，使用魔龙の大角做装备就不换来换去了。

另外，需要注意的是这里的角色除了HP低于一半且不能太低外，还必须为衰弱状态。下面我们就不再提醒了。




▲近150万的攻击力，是不是让你目瞪口呆了呢?

## 实战要点

◆**使用人物**：迪兰(技能继续使用原来装备的)

◆角色要站在最后一个位置，不然有机会一开始就吃奥丁剑…

◆理查德经常自己乱逛不来理你，所以我们可以在使用道具并蓄满AP槽后再去攻击他。这次我们需要攻击3次。

## 第4层Boss フロー

### 第一轮

■LV80 フロー

■种族 ゴッド

■HP1020000/1020000

■能力值

| | | |
|---|---|---|
| ATK5000 | MAG5000 | HIT220 |
| AVD200 | RDM420 | RST350 |
| 炎+20% | 雷+20% | 圣+80% |
| 水+20% | 土+20% | 暗--- |

### 第十一轮

■LV95 フロー

■种族 ゴッド

■HP 6120000/6120000

■能力值

| | | |
|---|---|---|
| ATK17999 | MAG17999 | HIT660 |
| AVD399 | RDM839 | RST699 |
| 炎+20% | 雷+20% | 圣+80% |
| 水+20% | 土+20% | 暗--- |

## 实战要点

◆封印石继续沿用之前BOSS战时的配置。

◆一定要站在最后一个位置，不然有机会一开始就中ビクトリーソード。

◆连续攻击3次需要54点AP，有可能会不够。不过还好芙雷除了决之技，其余的攻击范围都是朝前方的，所以我们可以先攻击一次，只要之后她不放决之技，我们就可以等下一回合再攻击两次(由于芙雷HP低时容易发决之技，所以后两下尽量一起打)，我们就可以只消耗36点AP攻击3次。

▶这是惟一一个需要更换种族技能的Boss，因为芙雷是纯种的神—_—b



| 使用角色 | 迪兰 |
|---|---|
| 武器 | 坏剑ティルフング |
| 身体 | 霸王の铠 |
| 饰品 | 纯白の腰布+ボーンマスク+ブラッディクロス+ドラゴンリブ |

## 第5层Boss イセリア クイーン

### 第一轮

■LV90 イセリア クイーン
■种族 ゴット デーモン マジック
■HP 1200000/1200000
■能力值

| ATK6000 | MAG10000 | HIT230 |
|---|---|---|
| AVD230 | RDM500 | RST800 |
| 炎+75% | 雷+75% | 圣+50% |
| 水+75% | 土+75% | 暗+50% |

### 第十一轮

■LV99 イセリア クイーン
■种族 ゴット デーモン マジック
■HP 7200000/7200000
■能力值

| ATK21599 | MAG35999 | HIT690 |
|---|---|---|
| AVD459 | RDM999 | RST1599 |
| 炎+75% | 雷+75% | 圣+50% |
| 水+75% | 土+75% | 暗+50% |

| 使用人物 | 阿德 |
|---|---|
| 武器 | 坏剑ティルフング |
| 身体 | 霸王の铠 |
| 饰品 | 纯白の腰布+魔龙の大角+ブラッディクロス+ドラゴンリブ |
| 技能 | マジックスレイヤー+アイアンフィスト+ソリタリィストラグル+トゥイルーシーイン |



### 实战要点

◆封印石继续沿用之前BOSS战时的配置。人物配置在最后方。
◆女王居然有一招攻击范围小的可怜的招式，我们可以好好利用这招来恢复AP。
◆这个Boss有可能出现要砍四刀的情况，这时就需要点RP了，因为总的武器破坏几率已经超过了50%，不过就算破了也可以重新装备或者S/L。关于AP，如果要一回合攻击四次的话需要消耗90点，虽然也有可能，因为中间有紫炎石恢复AP，不过最好用打芙雷时的方法。而且由于女王那招的攻击范围实在太小，你完全可以打两下后用Dash逃开，恢复AP之后再来打剩下的两下。

## 第零层Boss 本气ディルナ

### 第一轮

■LV64 ディルナ．ハミルトン
■种族 マジック
■HP 144000/144000
■能力值

| ATK1700 | MAG2400 | HIT120 |
|---|---|---|
| AVD120 | RDM80 | RST220 |
| 炎+100% | 雷+80% | 圣+50% |
| 水+20% | 土+50% | 暗+50% |

### 第十一轮

■LV99 本气ディルナ
■种族 マジック
■HP 8640000/8640000
■能力值

| ATK20879 | MAG43199 | HIT765 |
|---|---|---|
| AVD509 | RDM799 | RST1999 |
| 炎+100% | 雷+80% | 圣+50% |
| 水+20% | 土+50% | 暗+50% |

| 使用人物 | 迪兰 |
|---|---|
| 武器 | 坏剑ティルフング |
| 身体 | 霸王の铠 |
| 饰品 | 纯白の腰布+ボーンマスク+ブラッディクロス+ドラゴンリブ |
| 技能 | マジックスレイヤー+アイアンフィスト+ソリタリィストラグル+アドウァーシティ |

※由于敌方有四名角色，所以最后一个技能换成了“アドウァーシティ”

### 实战要点

◆配置角色在最前方。
◆只要右边的弓箭手不是圆形的攻击范围，开始后就可以Dash到她的左边(屏幕上看起来的左边)，之后吃一个道具增加攻击力。如果本气的攻击范围没有变成圆形的话，此时必定可以再次Dash到她背后并剩余55点AP。足够攻击三次了，一回合搞定她吧。

至此，这份研究报告也告一段落了，看着几百万的攻击力，你是否也和我一样意犹未尽呢？这款游戏确实太有吸引力了，就像对电影的最高评价并不是什么奥斯卡大奖，而只是观众发自内心的“好看”二字一样，这个游戏给我的也只有“好玩”两个字。然而，在这PS2的黄昏年代，又有几个游戏能做到呢？

正篇写的太多，结尾就不多废话了，最后还是厚道的送各位一种极限伤害的打法(最后的最后，还是离不开对游戏的研究^-^)，不过几率较低，而且没有击倒敌人的话自己会被反弹同等的伤害，并不是很实用。

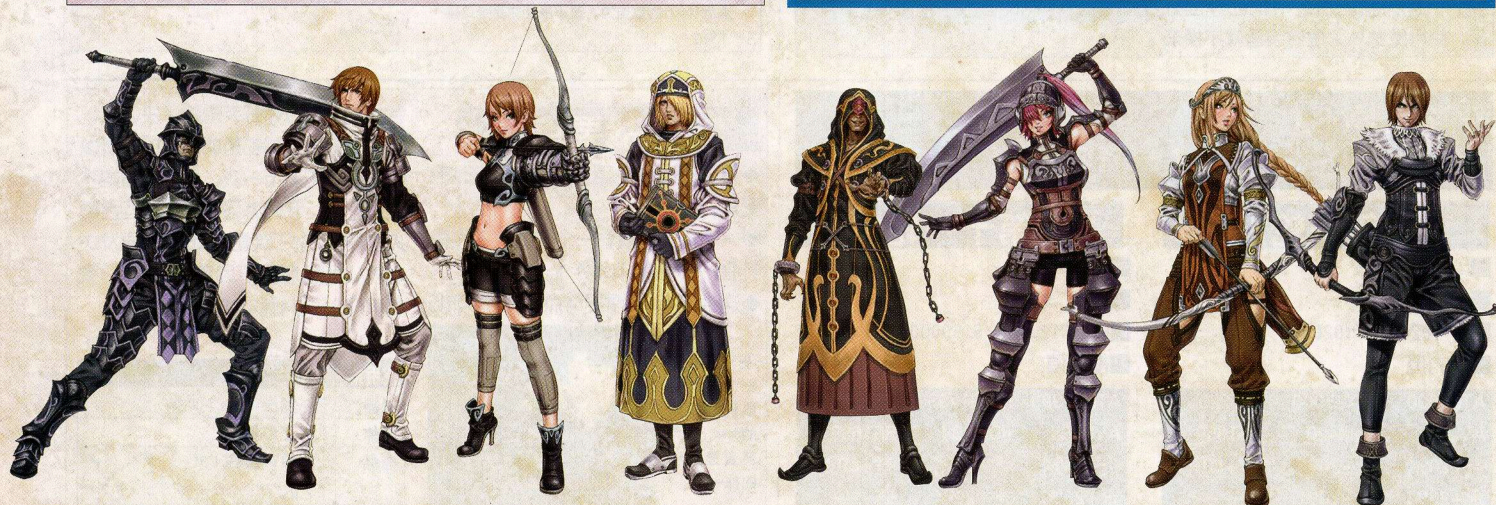
我们以第十一轮的本气MM为例。装备有坏剑ティルフング+霸王の铠+纯白の腰布+ボーンマスク+ブラッディクロス+ドラゴンリブ，我们只要把ブラッディクロス换成龙神の逆铠即可，它的作用是ATK+10%、爆击伤害2倍，但敌人没有倒下时会造成自身伤害。龙神の逆铠红莲五层右边房间バハムート掉落(攻击尾部)，其实换ボーンマスク也可以，不过ボーンマスク能增加50%爆击率哦！

实际战斗时，只要出现爆击，就能达到原来装备下伤害的1.4倍左右。要挑战伤害极限的玩家可以一试。谨以此文献给所有热爱这款游戏的朋友们！期待大家更深入的研究！



▲用此法攻击第十一轮本气MM的实际伤害，当然之后迪兰也倒下了…

**附：根据SE最新的官方攻略本，在使用ドラゴンリブ时，一定要将HP减少到20%以下能力才会提升到最大，而不是实测的50%。不过上面的方法完全不变，只是提醒要挑战伤害极限的玩家在同时装备ドラゴンリブ和ブラッディクロス这两个装饰品时，请在战斗前把HP调整到15%～20%之间，以便达到最大伤害。**



# 戦国無双2 猛将伝

SENGOKU MUSOU

"《无双》系列"历来的最大乐趣，都在于取得最强武器。对于很多玩家来说，这也是研究最关键的地方。这里将会为大家介绍本作的武器取得方法，资料来自于官方。而最后也会有一些来自于"民间"的秘技和BUG介绍，实用度满点！

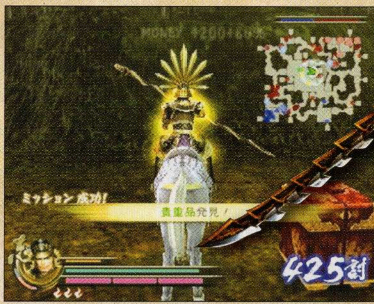
| 战国无双2 猛将传 | Koei | ACT |
|---|---|---|
| PS2 战国无双2 猛将传 | | 日版 |
| 2007年8月23日 | 1～2人 | 4280日元 |
| 对应《战国无双2》记录 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

## 秘藏武器入手法



秘藏武器的取得方法因人而异，不过有几点是所有人都要遵循的。具体如下：①难度是难しい、地狱或修罗；②无双演武模式限定；③必须使用欲拿武器的角色；④该角色的无双演武模式已通关。

满足条件后，会有贵重品报告，之后去指定地点回收即可。需要注意的是当条件为完成任务时必须等任务出现后再去完成，不然即使提前打死目标武将也是不行的。另外对时间有严格要求的任务，若担心武将对话浪费时间，可在武将发言后按START键暂停，待其台词说完后解除暂停，如此一来便可节省大量时间。





## 全武将第一秘藏武器入手法

**前田利家・苇原火远理命**

关卡：四国征伐

**条件** 开战后6分钟内依次完成以下任务：久武亲直击破、上陆地点制压、南大筒砦制压、北大筒砦制压。

**佳拉夏・神直毗钏**

关卡：大阪湾の战い

**条件** 开战后10分钟内完成制压南方船队和掩护粮食输送的任务



**柴田胜家・金刚武斧**

关卡：桶狭间の战い

**条件** 开战后10分钟内完成奇袭今川义元的任务，并达成400人斩。

**佐佐木小次郎・田道间守刀**

关卡：京洛动乱

**条件** 开战后10分钟内令宫本武藏出现，且达成300人斩。

**今川义元・意富加牟豆美**

关卡：川中岛の战い

**条件** 在山本勘助未败走的条件下，在6分钟内击破上杉军善光寺方向增援的4名敌将。

**长宗我部元亲・天津瓮三味星**

关卡：杭濑川の战い

**条件** 开战后8分钟内完成封锁东军退路的任务，并亲自击败佐佐木小次郎、本多忠胜、服部半藏、稻姬。

**真田幸村・炎枪素戈鸣**

关卡：大坂之阵。

**条件** 在稻姬和伊达政宗未侵入天守阁的情况下，将两人击败或令其撤退。

**前田庆次・天之琼矛**

关卡：长谷堂之战

**条件** 达成千人斩。

**明智光秀・灵剑布都御魂**

关卡：光秀天下统一战

**条件** 在我方武将幸存4人以上（除玩家外）的情况下，击败真田幸村、前田庆次、直江兼续、柴田胜家、伊达政宗和阿国。

**织田信长・蛇之鹿正**

关卡：手取川之战

**条件** 完成援护羽柴秀吉、柴田胜家、前田利家、丹羽长秀、泷川一益撤退的5个任务。

**阿市・木花开耶・菊**

关卡：贱岳之变

**条件** 按织田信长、浓姬（第1次）、宁宁的顺序将三人击败。

**杂贺孙市・狱焰火具土**

关卡：本能寺脱出

**条件** 一定时间内击败织田信长。

**武田信玄・天孙降临**

关卡：长筱之战

**条件** 击败本多忠胜、羽柴秀吉，并引发降雨事件。

**上杉谦信・天从云**

关卡：九州征伐

条件 引发间歇泉喷水事件后，依次击败羽柴秀吉、宁宁、浓姬、明智光秀、森兰丸。

**伊达政宗・大霸狩**

关卡：三方原决战

条件 在我方全部武将生存的情况下，亲手击败除德川家康外的所有敌将。

**浓姬・蛭好**

关卡：本能寺之变

条件 在织田信忠生存的情况下，让森兰丸在明智光秀登场后败走。

**服部半藏・暗牙黄泉津**

关卡：上田城攻略战

条件 在真田昌辛生存的情况下，击败真田幸村，并击败全部的风魔小太郎。

**丰臣秀吉・三贵宇津皇子**

关卡：贱岳之战

条件 在前田庆次开始进军后将其击败。

**本多忠胜・斗尖荒霸吐**

关卡：天正御前仕合

条件 完成阻止前田庆次、宁



宁、风魔小太郎、服部半藏、宫本武藏、佐佐木小次郎、伊达政宗、德川家康、羽柴秀吉进入我方砦中的任务。

**稻姬・天之麻迦古弓**

关卡：小田原城攻略战

条件 除北条一族外的全部敌将均由稻姬击败。

**德川家康・煌刃护加武**

关卡：关原之战

条件 亲手击败除石田三成以外的全部敌将。

**石田三成・志那都神扇**

关卡：江户之阵

条件 全任务成功，且安国寺惠琼退至西军本阵。

**浅井长政・倭王八千戟**

关卡：小谷城防卫战

条件 成功制压地藏山后，击败羽柴秀吉、蒲生氏乡、柴田胜家、佐佐成政、泷川一益、前田利家、池田恒兴。

**岛左近・猛壬那刀**

关卡：关原之战

条件 在小早川秀秋未叛变、我方武将全部生存的情况下，击败全部敌将。

**岛津义弘・大锤伊武岐**

关卡：关原突破战

条件 在救援立花誾千代的任务发生前，先完成救援石田三成、岛左近的任务，再亲手击败全部敌将。

**立花誾千代・雷钢须世理**

关卡：九州征伐

条件 在岛津家久、岛津岁久、岛津义弘于本阵出现前先各自击败一次，待其于本阵出现后按家久、岁久、义弘的顺序击败。

**直江兼续・神直毗御剑**

关卡：上杉征伐

条件 在我方武将全部生存的情况下，击败本多忠胜、服部半藏、稻姬。

**宁宁・丰玉翔小太刀**

关卡：小牧长久手之战

条件 完成阻止服部半藏入侵本阵、击败本多忠胜和稻姬守卫岩崎城的任务。

**风魔小太郎・暗御津波**

关卡：小田原城防卫战

条件 全任务成功。

**宫本武藏・石裂岩刀剑**

关卡：京洛动乱

条件 击败德川家康。

**阿国・日向天细女**

关卡：无限城61层之后随机出现的巫女の劝进行脚

条件 第2、3、4层的任务全部成功，并击败第5层的前田庆次。

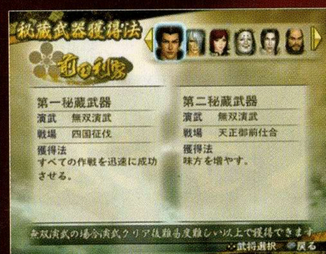
**森兰丸・神剑カムド**

关卡：无限城46层的前田庆次の愿い 真实は…

条件 在第5层完成百人斩，再击败前田庆次。



# 全武将第二秘藏武器入手法



**前田利家・正胜胜速日**

关卡：天正御前仕合

条件 江户城外门打开前，令城外的全部第三方势力武将加入我方。

**佳拉夏・伊豆能卖钏**

关卡：杂贺攻め

**柴田胜家・雷公武神斧**

关卡：贱岳の战い

条件 开战后10分钟内，制压4个砦，完成300人斩，且我方无人叛变。

**佐佐木小次郎・神皇产灵刀**

关卡：天正御前仕合乱入

条件 开战后13分钟内让织田信长出现，并达成500人斩。

**今川义元・凤眼光明遍照**

关卡：桶狭间の战い

条件 开战后11分钟内令信长于敌本阵登场。

**长宗我部元亲・蝙蝠骷髅**

关卡：信长四国征伐

条件 开战后4分钟内完成制压北大筒砦的任务，并达成150人斩。

**真田幸村・神枪五十猛尊**

关卡：上田城防卫战

条件 水计成功后，在3分钟内击破服部半藏的2个分身及其1个本体。

**前田庆次・天之广矛**

关卡：天正御前仕合

条件 真田幸村、直江兼续健在，并在开战后10分钟内击败增援的服部半藏、宫本武藏、佐佐木小次郎、岛津义弘、伊达政宗。

**明智光秀・神剑平国**

关卡：山崎の战い

条件 开战后5分钟内完成占领天王山的任务，并亲自击败宁宁、杂贺孙市。

**织田信长・第六天玻璃**

关卡：本能寺の变

条件 开战后12分钟内完成救援织田信忠任务，并达成400人斩。

**上杉谦信・圆光毗沙门天**

关卡：手取川の战い

条件 在完成300人斩的状态下完成开水门的任务，且信长出现时间在开战后15分钟内。



**阿市・琉璃弁天・长**

关卡：小谷城攻略战

条件 开战后12分钟内完成秀吉拆墙的任务，且达成400人斩。

**阿国・宝藏吉花天**

关卡：无限城

条件 在第76层选择"武将の劝诱"任务。之后完成每层的任务，这样在第80层的最后会与阿国对战，将其击败后就能拿到武器。

**杂贺孙市・星阳八咫鸟**

关卡：杂贺攻め

条件 在开战后6分钟内完成救援杂贺孙六、堀内氏善、土桥守重、佐竹义昌的任务。

**武田信玄・不生不灭**

关卡：九州征伐

条件 在宁宁、金森长近、岛津义弘（真身）、明智光秀、森兰丸这5名敌将各自出现后的4分钟内击倒。

**伊达政宗・双龙阿修罗**

关卡：大坂の阵

条件 在开战后的12分钟内，完成掩护大炮轰击大坂城的任务，并击败丰臣秀赖。

**服部半藏・冥穿黑牛天**

关卡：长筱の战い

条件 在开战后的10分钟内完成长筱城防卫、丸山砦防卫、击破武田胜赖的任务，并达成200人斩。

**浓姬·蝮蛇**

关卡：贱岳の变

条件 在开战后的12分钟内完成6个任务外加200人斩。这6个任务分别是：击败远藤直经、击败海北纲亲、击败阿国救助森可成、击败宫部继润、击败赤尾清纲、击败阿市救助泷川一益。

**森兰丸·护法竹刀**

关卡：无限城

条件 在第31层选择“森兰丸の愿い その贰”任务。之后如果路线正确的话，在第35层最后会遇到森兰丸，在3分钟内将其击败就可以拿到武器。



**丰臣秀吉·三界金猿文殊**

关卡：关原の战い

条件 在开战后的15分钟内，击败稻姬、本多忠胜、服部半藏、岛津义弘、立花訚千代、伊达政宗。

**本多忠胜·烈枪降阎魔**

关卡：关原の战い

条件 在开战后的10分钟内制压大筒且完成300人斩。

**稻姬·清丽爱弓**

关卡：杭濑川の战い

条件 击败立花訚千代和岛津义弘，且我军无败走。

**德川家康·东照葵火祭**

关卡：上杉征伐

条件 开战后12分钟内制压东南砦和西砦，并击败直江兼续和前田庆次。

**石田三成·神游扇**

关卡：小牧长久手の战い

条件 开战后8分钟内，完成救援别动队的任务，并击败本多忠胜、稻姬和服部半藏且达成150人斩。

**浅井长政·御伽骑士 市**

关卡：金崎の战い

条件 完成300人斩，并在开战后8分钟内发动火计成功。

**岛左近·明丘居士刀**

关卡：三方原の战い

条件 开战后15分钟内击败本多忠胜、服部半藏、德川家康、柴田胜家、明智光秀、羽柴秀吉。

**岛津义弘·武瓮槌**

关卡：九州征伐

条件 开战后7分钟内完成两次伏击，并击败立花訚千代，达成300人斩。

**立花訚千代·天雷磐长**

关卡：岛津追击战

条件 完成300人斩，并在大筒发射后的5分钟内制压天王山大筒。

**直江兼续·心无挂碍剑**

关卡：长谷堂の战い

条件 开战后12分钟内，在水原亲宪、志驮义秀、春日元忠健在的状态下，令最上义光再登场，并完成300人斩。



**宁宁·宝鸟心眼太刀**

关卡：小田原攻略战

条件 天梯车一次性设置成功，并在开战后的10分钟内达成300人斩。

**风魔小太郎·风雷双头**

关卡：风魔叛逆

条件 开战后6分钟内完成停止出丸炮火的任务，并在我方全武将健在的状态下完成400人斩。

**宫本武藏·石裂岩刀剑**

关卡：天正御前试合

条件 佐佐木小次郎出现前，完成700人斩。

# 秘技&BUG

## 快速获得宝珠

①随便用一个角色，选最难的关卡，再把难度设为最高的修罗，这样在战场上败北后往往能拿到一颗宝珠。此法简单易学、方便快捷，不过无法控制入手宝珠的种类。

②在佣兵演武中，当玩家成为某位大名的手下后，多参加该大名指挥的侵攻战和防卫战，战功累计到一定程度后就会出现消费玉为0的奖励事件。此时玩家先别急着领赏，先存档，之后再去领赏。领完赏后立刻按SELECT+START回到主画面。之后选择佣兵模式的“再开”，就会回到刚才的进度。此时你就会发现，你拿到的奖励还在，而奖励事件也恢复了。

不过除了宝珠之外，大名有时还会奖励玉和金钱。而玩家存档读档是不能改变奖励内容的，所以如果玩家拿到的奖励不是宝珠，这条秘技就不成立了。除了大名奖励可以用这个秘技外，其他奖励也可以用复位法来欺骗。不过只有大名会奖励你宝珠，而其他奖励的内容相比之下实在寒酸。这个方法的实用价值很高，不过拿到宝珠的种类是固定的。



## 无限消费法

《战国无双2》的免费购物法虽然没有了，但是本作中却有更为先进的BUG，现在连武器都能任意打造了！具体方法如下：

1.首先进入佣兵演武，选择“再开”。

2.之后在准备画面中选择“セーブ”，记录完毕后选择终了，退回主画面。

3.进入模拟演武（无双演武也行，但人不如模拟演武全）。

4.选择与佣兵演武不同的角色进入商店，之后金钱任你挥霍，宝珠任你享用。

5.心满意足后按SELECT+START复位，回到主画面。

此时你会发现，你用掉的钱和宝珠统统还了原！这个秘技实在太强大了！而且一个人买完后还可以按×键退回选人画面换人买，不过换人后用掉的钱和宝珠不会复原。复位之后就得回到步骤1重新来过，初使用这条秘技时建议大家多存档，以免发生意外。

## 其他BUG

①佣兵演武是不能双打的，不过利用BUG可以实现双打效果。只要先以双打的方式打过任意一名角色无双演武的最后一关，之后选择佣兵演武的“再开”，就可以实现双打了！不过这条秘技没有什么实际意义，建议大家使用后不要存档。

②宁宁拥有变身之术，这个大家是都知道的，不过在本作中宁宁变身后的武将，全部不能使用新增的CHARGE攻击。

③岛津义弘等人本来是可以发动绿色的撞人斗气的，但在本作中即使发动了斗气也看不出端倪。幸好斗气还是存在的，只是看不见而已。

④枪衾、一齐射击、铁壁突击这3种效果都是不附带属性的，因此除去一齐射击外实用价值并不高。但有办法可以令其附加属性，而且方法很简单。只要先成功发动一次属性攻击，之后再发动这3个效果，就可以令其附加属性了。这里推荐冰属性的枪衾和铁壁突击，实用价值非常高。

⑤秘技和固有技只能任选其一，不过有办法能让武将同时装备固有技和1条秘技。先让武将装上你心仪的秘技，之后选择初期化，这样你会看到固有技/秘技的装备栏为空，但实际上秘技的效果依然存在。之后当武将的级别提升之后，固有技也可以学会，这样就可以同时拥有秘技和固有技了。但只要一进行固有技/秘技的装备，这个BUG就会解除。



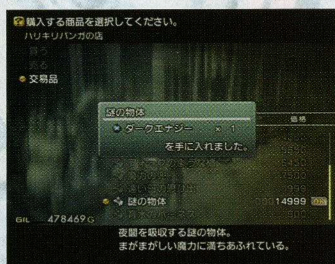
# FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM

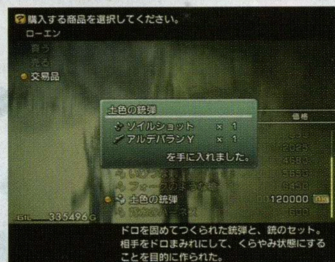
| 最终幻想XII 国际版 | Square Enix | RPG |
|---|---|---|
| PS2 FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM | | 日版 |
| 2007年8月9日 | 1人 | 6800日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：15岁以上 |

## 深入研究倾情奉上 带你了解游戏的细节魅力

## 交易品完全公开

国际版中的交易品和原版相比有一些改动，除了新加的物品外，很多交易品的购买价格都有明显的下降。下面是国际版中全部交易品情报，其中"变化"一项是指和原版




相比，在交易品内容和所需素材方面有改变的（不包括单纯的价格变化），其中也有几个只是名称的改变；"重复"则是指可重复出现的交易品，基本都是回复药品以及特定的交易素材。

| 名称 | 变化 | 重复 | 价格 | 内容 | 所需素材 |
|---|---|---|---|---|---|
| 毒消しセット | | | 100 | 毒消し×3 | 汚れたウール×2 |
| シンプルな上着 | | | 100 | クロムレザー | 狼の毛皮×2 |
| | | | | | 土の石×1 |
| メッキされた盾 | ★ | | 250 | バックラー | 抜け売×3 |
| | | | | | 火の石×3 |
| フェニックスの尾セット | | | 400 | フェニックスの尾×2 | 小さな羽根×3 |
| かんたん救护セット | | | 450 | フェニックスの尾×2 | 大きな羽根×3 |
| | | | | ポーション×2 | |
| 革制の防具セット | | | 300 | レザープレイト | 狼の毛皮×2 |
| | | | | レザーヘッドギア | なめし革×1 |
| | | | | | 暗の石×2 |
| 剣山の弓矢 | | | 400 | パラレルアロー | コウモリの牙 |
| | | | | ショートボウ | ネズミの皮×2 |
| | | | | | 暗の石×2 |
| 目药セット | | | 100 | 目药×3 | 恶魔の目玉×2 |
| 狙击用の铳弾 | | | 550 | サイレント弾 | 鱼のウロコ×2 |
| | | | | カペラ | 绿色の液体 |
| | | | | | 暗の石×3 |
| 轻めの枪 | | | 310 | ジャベリン | 角×2 |
| | | | | | くさった肉×2 |
| | | | | | 风の石×3 |
| 铁でできた剑 | | | 650 | アイアンソード | 铁くず×3 |
| | | | | | くさった肉×2 |
| | | | | | 土の石×3 |
| ポーションセット | | | 700 | ポーション×5 | あまい果实×4 |
| | | | | あぶらとり纸×3 | |
| | | | | 金の针 | |
| 细身のたいまつ | | | 2800 | 炎の矢 | まがった牙×2 |
| | | | | ロングボウ | 火の石×4 |
| 水玉の铳弾 | | | 800 | アクアバレット | エンサのウロコ×1 |
| | | | | ヴェガ | 绿色の液体×3 |
| | | | | | 水の石×4 |
| 木の棒 | | | 480 | サイレススパイル | 骨くず×5 |
| | | | | | あまい果实×3 |
| | | | | | 土の石×4 |
| お目覚めセット | ★ | | 1280 | フェニックスの尾×5 | チョコボの羽根×4 |
| | | | | 王子の口づけ×5 | |
| 赤黒い剑 | ★ | | 4444 | ブラッドソードA | 石材×2 |
| | | | | | 吸血の牙×3 |
| | | | | | 暗の魔晶石×15 |
| 旅人の装备 | | | 1890 | 羽根付き帽子 | ウール×2 |
| | | | | 旅人の法衣 | なめし革×2 |
| | | | | | 水の石×5 |
| 金色の装备 | | | 3980 | ゴールドヘルム | 铁の売×3 |
| | | | | ゴールドアーマー | なめし革×2 |
| | | | | ゴールドシールド | 暗の魔石×3 |
| 赤のコーディネイト | | | 2480 | レッドキャップ | クアールの毛皮×3 |
| | | | | ブリガンダイン | 良质の皮×2 |
| | | | | | 暗の魔石×3 |
| おきづきセット | ★ | | 540 | ハイポーション×4 | モルボルのつる×4 |
| | | | | ン・カイの砂×2 | |
| 燃えている剑 | | | 2025 | フレイムタン | 木材×2 |
| | | | | | モルボルのつる×2 |
| | | | | | 火の石×6 |
| 强めの酒 | | | 240 | バッカスの酒×3 | 地龙の皮×2 |
| 空洞の弓矢 | | | 3980 | バンブーアロー | コウモリの牙×5 |
| | | | | ログスリーの弓 | 黄色の液体 |
| | | | | | 水の魔石×3 |
| みがかれた防具 | | | 4850 | ブルゴネット | 龙の売×2 |
| | | | | シールドアーマー | 良质の皮×2 |
| | | | | アイスシールド | 土の魔石×4 |
| 燃えている牙 | ★ | | 980 | ソレイユの牙x5 | とがった角×2 |
| 惑わしの衣装 | | | 3180 | ラミアのティアラ | 良质のウール×3 |
| | | | | 妖术师の服 | 地龙の皮 |
| | | | | | 冰の魔石×4 |
| 格斗家の衣装 | | | 3180 | ねじりはちまき | クアールの毛皮×4 |
| | | | | 柔术道着 | 地龙の皮×2 |
| | | | | | 冰の魔石×4 |
| レンジャーの弓矢 | | | 1080 | ロングシャフト | まがった牙×2 |
| | | | | クロスボウ | 黄色の液体×2 |
| | | | | | 冰の石 |
| 铁でできた棒 | | | 2115 | 铁棒 | 丈夫な骨×5 |
| | | | | | 恶魔の目玉×3 |
| | | | | | 火の魔石×4 |
| かんたん救急セット | | | 2980 | フェニックスの尾 | 大鸟の羽根×3 |
| | | | | ハイポーション×3 | |
| 魔法の欠片 | | | 1480 | ウォータの魔片×5 | ただれた死肉×4 |
| 忍者の衣服 | | | 4800 | 黑头巾 | 良质のウール×4 |
| | | | | 黑装束 | 地龙のなめし革×2 |
| | | | | | 火の魔石×5 |
| 轻くて丈夫な服 | | | 5800 | アダマン帽 | クアールの毛皮×6 |
| | | | | アダマンベスト | 地龙のなめし革×2 |
| | | | | | 雷の魔石×5 |
| 狩人の弓矢 | | | 3500 | ストーンシャフト | 千本针 |
| | | | | クロスリカーブ | ただれた死肉×2 |
| | | | | | 冰の魔石×5 |
| ギザギザの忍刀 | | | 3800 | 影缝い | 大鸟の羽根×6 |
| | | | | | ただれた死肉×4 |
| | | | | | 暗の魔石×5 |
| サバイバルセット | | | 1500 | 毒消し×12 | モルボルの实×4 |
| | | | | 目药×12 | |
| | | | | やまびこ草×12 | |
| 不死鸟の心意气 | | | 5980 | フェニックスの尾×25 | 羽根の衣×3 |
| やる气のでる防具 | | | 7980 | チャクラバンド | 良质の毛皮×6 |
| | | | | 力だすき | 巨人のなめし革×4 |
| | | | | | 火の魔晶石×5 |
| プラチナ制の装备 | | | 9800 | プラチナヘルム | 良质の毛皮×2 |
| | | | | プラチナアーマー | 巨人のなめし革×5 |
| | | | | プラチナシールド | 雷の魔石×6 |
| 毒の爆药 | | | 3280 | ポイズンボム | ボムの抜け売 |
| | | | | ペジオニーテ | 火の魔晶石×3 |
| 战斧 | | | 4680 | フランシスカ | とがった角×2 |
| | | | | | モルボルの实×4 |
| | | | | | 风の魔石×6 |
| いびつな剑 | | | 5650 | ダイヤソード | 羽根の衣×6 |
| | | | | | ウジのわいた肉×4 |
| | | | | | 火の魔石×6 |
| フォークのような枪 | | | 6450 | トライデント | とがった角×4 |
| | | | | | ウジのわいた肉×5 |
| | | | | | 风の魔石×6 |



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 土色の铳弹 | ★ | | 120000 | ソイルショット<br>アルデバランY | 皇帝のウロコ×2<br>银色の液体×3<br>土の魔晶石×3 |
| 油の爆药 | | | 10625 | オイルボム<br>アスピーテ | ボムの灰×3<br>オルギン×2<br>火の魔晶石×3 |
| 目つぶしの弓矢 | | | 11220 | ブラックシャフト<br>ハンティングボウ | 大牙×3<br>银色の液体×3<br>暗の魔晶石×3 |
| 常备药品セット | ★ | | 1980 | C9H8O4×8<br>ン・カイの砂×16 | モルボルの花×3 |
| ポーションボックス | | | 7480 | ポーション×30<br>ハイポーション×20<br>エクスポーション×10 | さけびの根×3 |
| 魔人の装备 | | | 17800 | 魔人の帽子<br>魔人の胸当て | 高级毛皮×8<br>高级なめし革×3<br>暗の魔晶石×7 |
| 贯通の铳弹 | ★ | | 8900 | 风のペネトラテ<br>スピカ | 怪鱼のウロコ×4<br>银色の液体×5<br>风の魔晶石×7 |
| 冻った弓矢 | | | 17200 | 冻て云の矢<br>ペルセウスの弓 | 大牙×4<br>南极の风×2<br>冰の魔晶石×7 |
| かく乱用の爆药 | | | 3800 | 混乱玉<br>マールコニーデ | ボムの抜け壳×4<br>百のオルギン×3<br>火の魔晶石×7 |
| 神秘的な杖 | | | 3600 | 云の杖 | 良质の木材×4<br>恶魔の羽根×6<br>雷の魔晶石×7 |
| 高级な棒 | | | 7980 | 象牙の棒 | 修罗の骨×8<br>恶魔の羽根×6<br>风の魔晶石×7 |
| 不死鸟の暴走 | | | 8750 | フェニックスの尾×50 | 风切りの羽根×5 |
| 黑の装备 | | | 12800 | 黑の假面<br>黑のローブ | 高级ウール×9<br>高级なめし革×7<br>暗の魔晶石×8 |
| 白の装备 | | | 12800 | 白の假面<br>白のローブ | 高级ウール×9<br>兽王の皮×7<br>圣の魔晶石×8 |
| 植物制の防具 | | | 13800 | ローレルクラウン<br>ラバーコンシャス | 高级毛皮×9<br>邪神の肉×7<br>火の魔晶石×8 |
| まがまがしい盾 | | | 7800 | デモンズシールド | 千年亀の甲罗×2<br>战马の壳×8<br>リョスアルブ×1 |
| 丈夫な战斗服 | | | 8000 | マクシミリアン | 铁甲壳×4<br>割れた铠×2<br>パイシーズ×3 |
| 魔力の兜 | | | 7500 | 魔力のシシャーク | 铁甲壳×5<br>キマイラの首×2<br>精灵石×1 |
| スカウトの弓矢 | | | 6400 | タイムシャフト<br>ベネトレーダー | 飞龙の牙×4<br>盘古の骨×2<br>圣の魔晶石×9 |
| 水玉の爆弹 | | | 2640 | ウォーターボム | オルギン×3<br>とてもくさい液×3<br>水の魔晶石×10 |
| 武士の刀 | | | 8400 | 雨のむら云 | 铁矿×5<br>さけびの根×7<br>水の魔晶石×9 |
| ツーヘッドナイフ | | | 7500 | ゾーリンシェイブ | 风切りの羽根×5<br>モルボルの花×7<br>风の魔晶石×9 |
| あざけりの剑 | ★ | | 8800 | デスブリンガー | 欠けた剑×4<br>恶魔のしっぽ×7<br>暗の魔晶石×10 |
| 细身の骑士剑 | | | 9200 | セーブザクィーン | 良质の石材×4<br>天上の宝玉×7<br>圣の魔晶石×10 |
| 远い日の思い出 | | | 999 | 石ころ×99 | 良质の石材×5 |
| 破坏力のある爆药 | | | 12000 | キャステラノース | ボムの欠片×3<br>カエルの油×2<br>アリエス×3 |
| 黑铁色の剑 | | | 17800 | ブレイクブレイド | オリハルク×2<br>キマイラの首×2<br>タウロス×3 |
| 月の女神の矢 | ★ | | 1280 | アルテミスの矢 | 大蛇の牙×2<br>フカヒレ×2<br>ジェミニ×3 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 蛇型の忍刀 | ★ | | 90000 | おろちN | クァールのヒゲ×2<br>セーブルサイズ×2<br>キャンサー×3 |
| 至高の一振り | ★ | | 80000 | デュランダルA | 生命のロウソク×3<br>怪鱼のウロコ×4<br>レーシー×1 |
| 愈しのかぶり物 | | | 25000 | ねこみみフード | 白の香×2<br>アインヘリエル×2<br>ヴァルゴ×7 |
| 化石の弹 | | | 1480 | 石化弹 | 镜のウロコ×2<br>地龙の骨×2<br>リーブラ×3 |
| 蝎 | ★ | | 70000 | 蝎のしっぽF | 落雷冲×3<br>死龙骨×3<br>スコーピオ×4 |
| 银色の弓 | ★ | | 100000 | 宿命のサジタリアA | 兽王の骨×3<br>圆月轮×3<br>サジタリウス×4 |
| 贯きの矢 | | | 1680 | グランドボルト | 神々の怒り×2<br>轮龙のキモ×3<br>カプリコーン×3 |
| 咒われた首饰り | | | 28000 | ニホパラオア | 血染めの首饰り×3<br>シャレコウベ×2<br>レオ×3 |
| 魔物の髭 | ★ | | 60000 | 鲸の髭N | ミスリル×3<br>死虫×3<br>アクエリアス×4 |
| 最新式の猎铳 | | | 8000 | アルクトゥルス | 飞龙の翼×2<br>エンサのヒレ×2<br>サラマンド×1 |
| 究极の宝剑 | | | 12800 | アルテマブレイド | アダマンタイト×2<br>デスパウダー×2<br>ノーマ×1 |
| 月の女神の弓 | ★ | | 9300 | アルテミスの弓 | 大角×5<br>月の砂×2<br>シルフス×1 |
| あざやかな盾 | | | 7500 | ベネチアプレート | 万年亀の甲罗×2<br>轮龙のキモ×2<br>ウンディーヌ×1 |
| 封印の枪 | | | 9025 | グングニル | 计都の札×2<br>折れた枪×2<br>ミストルティン×2 |
| 金色の战斧 | | | 10000 | ゴールドアックス | エレクトラム×2<br>折れた大斧×2<br>マルト×1 |
| ヌルヌルした液体 | | ◎ | 4000 | エーテル | エーテル水×2<br>カラメル×3 |
| ドロドロした液体 | | ◎ | 12000 | ハイエーテル | エーテル水×2<br>くさい液×2<br>スライムオイル×1 |
| 圣者の秘药 | | ◎ | 36000 | エリクサー | 灵药×3<br>デビルカクテル×3<br>大アルカナ×1 |
| 神秘の秘药 | | ◎ | 108000 | ラストエリクサー | オニオン×3<br>ネズミのしっぽ×3<br>大アルカナ×2 |
| 生命の结晶 | | ◎ | 9999 | 大アルカナ | アルカナ×10<br>精灵石×1<br>ソウルオブサマサ |
| 蛇の宝石 | | ◎ | 19999 | サーペンタリウス | ヘビの皮×4<br>蛇眼×2<br>大アルカナ×1 |
| 大いなる存在 | | ◎ | 29997 | 灵帝の魂 | ソウルパウダー×1<br>战神のアシュリング×2<br>大アルカナ |
| 至高の金属 | | ◎ | 29997 | 玉钢 | ヒヒイロカネ<br>ダマスカス钢×2<br>狱门の炎×2 |
| 名刀工の一品 | ★ | | 350000 | マサムネl | 玉钢×2<br>オリハルク×3<br>とんかち×2 |
| ヒマワリの花 | | | 600000 | トウルヌソス | 玉钢×3<br>灵帝の魂×3<br>サーペンタリウス×3 |
| しもふりの剑 | | | 65535 | トロの剑 | オメガの纹章×1<br>神杀しの纹章×1<br>タイコウの纹章×1 |
| 谜の物体 | ★ | | 14999 | ダークエナジー | 沈默のトガル×3<br>静寂のアデド×3<br>コウモリの翼×1 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 魔法の欠片 | | ◎ | 99 | ホーリーの魔片 | ガラスの宝玉×8<br>天上の宝玉×8<br>デクアルブ |
| 魔法の欠片 | | ◎ | 499 | コラプスの魔片 | オルギン×8<br>百のオルギン×8<br>千のオルギン×8 |
| ポーションパック | | | 70 | ポーション×2 | サボテンの实×2 |
| ハイポーションパック | | ◎ | 1111 | ハイポーション×10 | 虹色のタマゴ×1 |
| クロノスの泪パック | | ◎ | 333 | クロノスの泪×10 | タカの眼球×1 |
| 不死鸟のささやき | | ◎ | 2222 | フェニックスの尾×10 | カボチャのランプ×1 |
| C9H8O4パック | ★ | ◎ | 999 | C9H8O4×10 | 悪魔のため息×1 |
| エクスポーションパック | | ◎ | 4444 | エクスポーション×10 | ベヒーモステーキ×1 |
| 甲罗でできた首轮 | | | 6000 | 亀のチョーカー | ボムの抜け壳×2<br>しあわせの四叶×2 |
| 忍者の靴 | | | 400 | ギリーブーツ | スレイブハーネス×2 |
| 格斗家の装饰品 | | | 3000 | 格斗のアンバー | くるくるドリル×2 |
| 弱々しい光 | | | 1200 | ファイアフライ | トマトのヘタ×2<br>魔法のランプ×1<br>羽虫×1 |
| 死者の靴 | | | 450 | クイスモイトの靴 | ゾンビパウダー×1<br>战马のたてがみ×1 |
| 背水のハーネス | | | 600 | バトルハーネス | 饿狼の生血×1 |
| 大きな手袋 | | | 2000 | ブレイザー | まがった杖×1 |
| チェーン | | | 17820 | バブルチェーン | 攻龙の壳×2<br>アダマンタイト×1 |
| はやての靴 | ★ | | 18000 | エルメスのくつ | ギザールの野菜×33<br>アルカナ×15 |
| 鸟のストラップ | | | 2000 | ほろろの根付 | 星の砂×2 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 金色の装饰品 | | | 3000 | 金のアミュレット | 裂かれた衣×1 |
| きらびやかな指轮 | | | 7800 | オパールの指轮 | カエルのタマゴ×2 |
| 羽根の生えた靴 | ★ | | 300 | フェザーブーツ | 北极の风×1 |
| おぞましい壶 | | | 250000 | カノープスの壶 | ホルアクティの壶×1<br>フォボスの药×1<br>ディモスの粘土×1 |
| 古びた书物 | | | 20000 | 魔剑士の心得 | 最初的任务はぐれトマト讨伐完成后，调查酒馆的揭示板20回 |
| 古びた书物 | | | 22000 | 龙骑士の心得 | 最初的任务はぐれトマト讨伐完成后，调查酒馆的揭示板40回 |
| 古びた书物 | | | 18000 | 狩人の心得 | 任务テクスタ讨伐完成后，前往バザー和ガスリ对话后在交易品中出现 |
| 古びた书物 | | | 19000 | ナイトの心得 | 和武器店的店员对话30回 |
| 古びた书物 | | | 21000 | 魔道士の心得 | 和魔法屋的店员对话25回 |
| 古びた书物 | | | 22000 | 学者の心得 | 和防具屋的店员对话15回 |
| 古びた书物 | | | 25000 | 贤者の心得 | 和商店的店员对话100回(包含以上的对话次数) |

## 召唤兽系统详解

国际版中召唤兽的作用有了明显的提升，在各职业的执照盘上它们也相当重要，除了用来连接分离于执照盘之外的内容，在战斗中召唤出来才是它们的正事。国际版中召唤兽可使用的魔法比起日版有了不少变动，召唤持续时间由1分30秒大幅延长至4分10秒。GAMBIT也进行了修正，召唤技的CT全部为0，而日版一些需要特殊条件才会发动的召唤技(例如要求召唤者石化中才会发动的ゾディアーク的终のエクリプス)都统一改成召唤剩余时间少于10秒时发动。特别要指出的是，戒律王ゾディアーク的移动速度恢复正常，而召唤技终のエクリプス是范围内固定60000伤害(有所受伤害降低能力的敌人为42000)，在0经验模式以及Trial模式中会发挥重要作用。以下为召唤兽和它们各自在执照盘上所连接的技能。

| | ナイト | ウーラン | もののふ | シカリ | モンク | ブレイカー | 机工士 | 弓使い | 白魔道士 | 黑魔道士 | 赤魔战士 | 时空魔战士 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ベリアス | ポーションの知识1 | – | ライブラ | – | – | 时间攻击 | – | – | – | – | – | – |
| マティウス | 白魔法6、7 | 魔力强化×2 | – | 钱投げ | – | – | – | – | – | ハンディB3 | – | HP+230 |
| シュミハザ | ポーションの知识2 | – | 盾回避率UP | 铳装备5.6 | ポーションの知识3 | – | ハンディB3 | 重装备10、11、12 | HP+230 | 重装备7 | 白魔法7 | – |
| ハシュマリム | 白魔法8、9 | 肉斩骨断 | – | 肉斩骨断 | 白魔法4 | 行动时间短缩 | – | – | – | ハンディB4 | 盗む | 消费MPカット |
| ファムフリート | – | ポーションの知识3 | – | – | 白魔法10 | 魔力强化 | 时空魔法8、9、10 | HP+390、435 | ダガー5、算术HP+190、230、310 | | 力强化×2 | 力强化 |
| エクスデス | HP+350 | – | HP+500 | 贴付 | 暗黑 | 魔力强化×4 | 绿魔法1 | – | 力强化 | 重装备8 | 重装备8、9、10 | 力强化 |
| ゼロムス | – | – | 魔力强化×2 | – | 暗暗杀法 | 魔力强化×4 | ハンディB4 | – | HP+270 | 重装备9 | 消费MPカット | 魔攻破坏、魔防破坏 |
| ザルエラ | – | – | ブラッドソード×2 | HP+435 | 步数攻击 | 步数攻击 | – | – | – | 盗む、密猎 | – | エーテルの知识3 |
| アドラメレク | – | 力强化 | 暗黑 | 无作为魔 | – | 力强化 | – | – | 力强化、暗黑 | ハンディB2 | – | 白魔法4 |
| キュクレイン | 力强化 | 攻击破坏 | 贴付 | 白魔法12 | | 无作为魔 | 魔力强化 | – | ライブラ | – | 黑魔法9、10 | – |
| アルテマ | 力强化、远隔攻击 | 防御破坏 | – | フェニックス效果UP×2 | 行动时间短缩×2 | 行动时间短缩 | – | – | – | – | 骑士剑1、2 | 剑装备7、8 |
| カオス | HP+390、苏生、エクスカリバー装备 | 黑魔法7、8 | 格斗 | – | 白魔法11、12 | – | HP+350 | 魔力强化×5 | HP+310、骑士剑2 | – | 骑士剑3 | HP+270 |
| ゾディアーク | HP+390、苏生、エクスカリバー装备 | – | 重装备9、10、11 | – | 白魔法13 | – | HP+390 | HPMP、针千本 | 骑士剑1 | – | 骑士剑4 | 剑装备9 |

## 战术推荐

召唤出召唤兽需要消费相应的必杀技槽，虽然国际版对必杀技槽做了修正，不再消费MP，但是与MP还是有一定关联的。例如MP为0时是无法使用必杀技的，此外，用药品将MP回复满时可使得必杀技槽增加1，使用エリクサー或ラストエリクサー这些可回复满MP的药品时，可一次恢复3个必杀技槽，因此召唤→召唤技→用药品回复→再次召唤也成为了常用的战术。下面就为大家列举出所有召唤兽在战场中能够使用的技能，以方便玩家根据具体的情况进行选择。



| 召唤兽 | 魔法 | 固有技 | 召唤技 |
|---|---|---|---|
| 魔人ベリアス | ケアルラ、ファイラ | ペインフレア | 地狱の火炎 |
| 背德の皇帝マティウス | ケアルラ、ブリザラ | 冻天击 | 冻てつく波动 |
| 密告者シュミハザ | ケアルガ、ショック | 充填击 | ソウルエミット |
| 统制者ハシュマリム | ケアルガ、グラビガ | ロックユー | 大地の怒り |
| 暗黑の云ファムフリート | フルケア | 苍の炮击 | 大海啸 |
| 审判の灵树エクスデス | ケアルガ、アーダー | コメット | メテオ |
| 断罪の暴君ゼロムス | ケアルガ、クラウダ | 黑灭丸 | ビッグバン |
| 死の天使ザルエラ | ケアルラ、デジョン、デス | キル | ディバインデス |
| 愤怒の灵帝アドラメレク | ケアルラ、サンダラ | 闪光炮 | 裁きの雷 |
| 不净王キュクレイン | ケアルガ、バイオ | 虫毒痹 | ベノムバイト |
| 圣天使アルテマ | フルケア、ホーリー | 破坏 | 完全アルテマ |
| 轮回王カオス | フルケア、エアロガ | トルネド | ハリケーン |
| 戒律王ゾディアーク | フルケア、コラプス、ヘイスガ | パニッシュレイ | 终のエクリプス |



# 四大特殊商店

## 公会商店

公会商店中仍然有不少独特的商品，出现条件则是和公会等级有关。其中最高等级アンブロシアパンテオン的条件和原版一样苛刻，除了要クランポイント1000000(这点很轻松)外，还需要完成ベリト之外的全部任务，并且将空贼小屋的内容全部收集齐全。

| 公会等级 | 商品 | 价格 |
|---|---|---|
| グラフバッグ | デコイ | 2000 |
| クロッグスイーパー | オイル | 800 |
| セーフティレイバー | ガントレット | 1200 |
| ゲイルレンジャーズ | ドレイン | 3000 |
| バウンディハンターズ | 钢铁の膝当て | 1000 |
| ジャスティストルーパー | エーテル | 222 |
| ブレイブアーミー | ねこみみフード | 50000 |
| リスクブレイカーズ | バブル | 5000 |
| クライムアベンジャー | アスピル | 3800 |
| パレスガーディアン | フェザーブーツ | 500 |
| ナイツオブラウンド | リバース | 7000 |
| アンブロシアパンテオン | ダークマター | 2 |
| | ダークの魔片 | 90 |
| | エアロの魔片 | 160 |
| | アクアラの魔片 | 230 |
| | バイオの魔片 | 360 |
| | エアロガの魔片 | 570 |
| | ショックの魔片 | 700 |
| | ホーリーの魔片 | 900 |
| | コラプスの魔片 | 2300 |
| | バランスの魔片 | 180 |
| | グラビデの魔片 | 200 |
| | デジョンの魔片 | 120 |
| | デスペルの魔片 | 240 |
| | ケアルラの魔片 | 420 |
| | バブルの魔片 | 600 |
| | リバースの魔片 | 500 |
| | ヘイスガの魔片 | 1500 |
| | リフレガの魔片 | 700 |
| | バニシガの魔片 | 400 |
| | レビテガの魔片 | 550 |

## 死都隐藏商店

位于气高き者たちの间正上方广场的左下角，调查有????显示的柱子即可出现，隐藏商店中主要出售各种箭、子弹各三种，而且它们都会根据剧情的发展依次出现，需要收集的玩家请参看下方的表格。

| 饰品 | |
|---|---|
| 名称 | 价格 |
| パワーリスト | 5200 |
| ふわふわミトラ | 1200 |
| 舫结びのガロン | 1000 |
| 玛瑙の指轮 | 3000 |
| 魔法の手袋 | 3000 |
| ブレイザー | 3000 |
| 西阵の带 | 800 |
| 黑带 | 600 |
| 蔷薇のコサージュ | 800 |
| 革のゴルゲット | 1200 |
| トルマリンの指轮 | 300 |
| 钢のゴルゲット | 1300 |
| アーガイルの腕轮 | 600 |
| バングル | 500 |

| 矢/弹 | |
|---|---|
| 名称 | 价格 |
| パラレルアロー | 400 |
| 炎の矢 | 800 |
| ロングシャフト | 400 |
| ストーンシャフト | 800 |
| サイレント弹 | 400 |
| アクアバレット | 800 |
| ポイズンボム | 400 |
| スタンボム | 800 |
| バンブーアロー | 1500 |
| 铅のクォーラル | 1500 |
| ナパームショット | 1500 |
| オイルボム | 1500 |

注1：前两种在到达アルケイディス旧市街后出现。
注2：最后一种在到达ドラクロア研究所后出现。

| 道具 | |
|---|---|
| 名称 | 价格 |
| ダークの魔片 | 90 |
| エアロの魔片 | 160 |
| アクアラの魔片 | 230 |
| ハイエーテル | 1110 |
| バニシガの魔片 | 400 |
| レビテガの魔片 | 550 |

注：最后三样物品在大灯台上层至天の旋回廊对话结束后出现。

| 魔法 | |
|---|---|
| 名称 | 价格 |
| エスナガ | 12000 |

注：打倒ハイドロ后出现。

## 慢速飞空艇

这里有两个商店，其中一个商品是固定的，另一个则会随着航线以及剧情的进展而有不同，具体情况如下：

| 商店名 | 航线 | 商品1 | 商品2 |
|---|---|---|---|
| 商店A | 全部 | ギザールの野菜 | — |
| 商店B | ラバナスタ ⇆ 空中都市ビュエルバ | クロノスの泪 | あぶらとり纸 |
| | ラバナスタ ⇆ ナルビナ要塞 | 王子の口づけ | 毒消し |
| | ラバナスタ ⇆ 帝都アルケイディス | ソレイユの牙 | 金の针 |
| | ナルビナ要塞 ⇆ 帝都アルケイディス | ポーション | 万能药 |
| | ナルビナ要塞 ⇆ 港町バーフォンハイム | ひょうけつの牙 | 目药 |
| | 帝都アルケイディア ⇆ 港町バーフォンハイム | フェニックスの尾 | ン・カイの砂 |
| | 空中都市ビュエルバ ⇆ 港町バーフォンハイム | バッカスの酒 | ハイポーション |

| 商店名 | 航线 | 商品3 | 出现条件 |
|---|---|---|---|
| 商店A | 全部 | テレポストーン | 神都ブルオミシェイス到达后 |
| 商店B | ラバナスタ ⇆ 空中都市ビュエルバ | リフレガの魔片 | 大灯台上层至天の旋回廊对话结束后 |
| | ラバナスタ ⇆ ナルビナ要塞 | いかづちの牙 | ドラクロア研究所到达后 |
| | ラバナスタ ⇆ 帝都アルケイディス | やまびこ草 | — |
| | ナルビナ要塞 ⇆ 帝都アルケイディス | C9H8O4 | 契约の剑入手后 |
| | ナルビナ要塞 ⇆ 港町バーフォンハイム | エクスポーション | — |
| | 帝都アルケイディア ⇆ 港町バーフォンハイム | サビのカタマリ | 契约の剑入手后 |
| | 空中都市ビュエルバ ⇆ 港町バーフォンハイム | デスペルの魔片 | 契约の剑入手后 |

## ハントループ

到达フォーン海岸记录点所在的ハンターズ・キャンプ后，先去右下不远处和お头对话，接受任务后再去ヴァドゥ海岸消灭フェニレンス，接着和旁边的三只バンガ中任意一个对话并确认，最后消灭稀有怪并拿满30个“エンゲージ”后缀的物品返回フォーン海岸交给バンガ，然后再和お头对话确认胜负，此时可获得相应的优胜奖励。而分别给三人30个以及各给10个后会出现相应的商品外，有几个商品是不属于以上4种情况的特例存在，其中还包括源氏の小手。

| 优胜奖励 | | |
|---|---|---|
| 优胜者 | 奖励 | 条件 |
| 攻击大好きバンガ | 最强の矛 | 16个以上 |
| | 贤者の杖 | 15个以下 |
| 防御大好きバンガ | 最强の盾 | 16个以上 |
| | 血涂られた盾 | 15个以下 |
| 何でもいいバンガ | リボン | 16个以上 |
| | 贤者の指轮 | 15个以下 |

| 物品 | 价格 | 攻击大好 | 防御大好 | 何でもい |
|---|---|---|---|---|
| 源氏の小手 | 447000 | 5 | 5 | 15 |
| ガストラフェテS+グランドボルト | 104000 | 25 | 1 | 1 |
| ローブオブロード | 132000 | 1 | 25 | 1 |
| インディゴ蓝 | 60000 | 1 | 1 | 25 |
| アルテミスの弓+アルテミスの矢 | 616000 | 12 | 5 | 5 |
| 黑のローブ | 18600 | 5 | 12 | 5 |
| 亀のチョーカー | 11160 | 5 | 5 | 12 |



# 敌人的变化

国际版中敌人的能力、出现地点与条件、可获得的物品基本和日版是一致的，但是也有一些特例，此外某些敌人的能力也有调整，这里列举一些强化较多也比较重要的敌人。

**物品变更类**

| 编号 | 怪物名 | 详细变更 |
|---|---|---|
| 006 | 精灵ノーマ | 掉落(需要壶)：アルカナ(25%)→メテオライト(A)(5%) |
| 015 | ウェアウルフ | 掉落(超低)：虎彻→スラッシャー |
| 019 | 精灵マルト | 掉落(需要壶)：アルカナ(25%)→メテオライト(B)(5%) |
| 028 | スティール<br>スティール<br>スティール | 偷盗(低)アームガード→ポーション<br>偷盗(低)アームガード→虎彻<br>偷盗(低)アームガード→ハンドアックス |
| 050 | アルラウネ | 偷盗(低)メイス→ボウガン |
| 055 | 精灵サラマンド | 掉落(需要壶)：アルカナ(25%)→メテオライト(C)(5%) |
| 067 | ズー | 掉落(低)ロッド→魔法使いの杖 |
| 070 | クロスゲーター | 偷盗(超低)フレイル→ウォーハンマー |
| 078 | モルボルグレート | 掉落(超低)麝香勺→铁棒 |
| 081 | ロックイーター | 掉落(超低)ウォーハンマー→スレッジハンマー |
| 082 | ヘクトアイズ | 掉落(中)雷の魔晶石→银色の液体，掉落(低)银色の液体→スライムオイル |
| 086 | ネクロマンサー | 掉落(低)ワクチン→カプリコーン，掉落(超低)カプリコーン→パブルの魔片 |
| 087 | ホワイトウルフ | 偷盗(低)クロスボウ→パラミナボウ |
| 088 | ツインタニア | 偷盗(低)ローエングリン→プラチナソード |
| 091–B | ガルーダ・エギ | 掉落(超低)小乌丸→雷の枪 |
| 097 | マッドオニオン | 掉落(超低)レビテガの魔片→デスペルの魔片 |
| 098 | 精灵レーシー | 掉落(需要壶)：アルカナ(25%)→メテオライト(D)(5%) |
| 106 | フェイス | 掉落(低)ポーション→ハイポーション，掉落(超低)ハイポーション→グラビデの魔片 |
| 109 | オイルタワー | 密猎(高)黄色の液体→银色の液体，密猎(低)银色の液体→スライムオイル |
| 111 | ガスト | 偷盗(低)パラミナボウ　　金の针 |
| 121 | フォーチュンラビ | 掉落(低)孙六兼元→アリエス，掉落(超低)アリエス→ロクスリーの弓 |
| 124 | モルボルキング | 掉落(低)棘のメイス→バニシガの魔片，密猎(低)バニシガの魔片→棘のメイス |
| 134 | クアール | 掉落(超低)ハイポーション→バイオの魔片，偷盗(中)良质の毛皮→雷の魔晶石，偷盗(低)雏のティペット→良质の毛皮，密猎(低)良质の毛皮→雏のティペット |
| 164 | スカルドラゴン | 偷盗(低)バスタードソード→棹棒 |
| 167 | バロン | 掉落(低)时限のメイス→クロノスの泪，掉落(超低)スコーピオ→时限のメイス |
| 171 | ネクロフォビア | 偷盗(中)テレポストーン→ショックの魔片 |
| 178 | マジックポット | 偷盗(中)无→エリクサー，偷盗(低)エリクサー→バルトロの种 |
| 179–A | アパンダ<br>アパンダ | 掉落(中)バッカスの酒→兽王の皮，掉落(低)兽王の皮→下町のカルバドス，掉落(超低)ゴールドアックス→ジェミニ<br>掉落(中)バッカスの酒→兽王の皮，掉落(低)兽王の皮→下町のカルバドス |
| 179–B | アパンダリーダー | 掉落(中)バッカスの酒→兽王の皮，掉落(低)兽王の皮→下町のカルバドス |
| 183 | スラストエイビス | 掉落(低)ホーリーの魔片→ケアルラの魔片 |
| 193 | アルケオエイビス | 掉落(低)カメオのベルト→レオ，掉落(超低)レオ→カメオのベルト，掉落(需要龙骑士の心得)皇帝のウロコ(14%)→皇帝のウロコ(10%)，密猎(高)攻龙の売→无，密猎(低)皇帝のウロコ→无 |
| 202–A | エメラルタス | 掉落(低)エクスポーション→エアロガの魔片 |
| 207 | オーバーソウル | 掉落(超低)云の杖→贤者の杖 |
| 209 | エルヴィオレ | 偷盗(低)リフレガの魔片→リバースの魔片 |
| 261 | ヤズマット | 偷盗(低)圣の魔晶石→ビブロスの骨 |
| 272 | 圣天使アルテマ | 偷盗(中)大アルカナ→エリクサー |
| 274 | 戒律王ゾディアーク | 偷盗(中)大アルカナ→ラストエリクサー，偷盗(低)ラストエリクサー→トランゴタワー |
| 292 | オメガ mk.XII | 掉落(超低)ミスリルソード→ぐりぐりばんばん |
| 302 | イセリアル | 掉落(中)无→银色の液体，掉落(低)银色の液体→八角棒 |
| 333 | グレアリングアイ | 掉落(低)棹棒→蝎のしっぽ |
| 337 | イビルスピリット | 掉落(低)グングニル→龙の髭L |
| 342 | ラルヴァイーター | 掉落(低)ダンジューロ→シカリのナガサF |
| 355 | ライトオブライト | 偷盗(低)贤者の杖→宿命のサジタリア |
| 356 | ヴェレル | 掉落(低)セーブザクィーン→无，掉落(超低)无→デュランダル |
| 357 | ソウルオブカオス | 偷盗(低)八角棒→シカリのナガサ |
| 372 | ウルタンエンサ族 | 掉落(低)备前长船→孙六兼元 |
| 379 | ジャッジ・ギース | 偷盗(低)ジャックブーツ→西阵の带 |

**能力强化类**

| 编号 | 怪物名 | 详细变更 |
|---|---|---|
| 065–F | 赤チョコボLv99 | 力：50→99，チョコメット范围大幅扩大 |
| 112–A | クリスタルバグ | 最大HP：5457→43656，魔力：26→36，另外两处的クリスタルバグ的最大HP也有一定提升 |
| 193 | アルケオエイビス | 参见后面的详细解说 |
| 227 | ゴリアテ | 魔力：26→78 |
| 233 | ディアボロス | 力：41→83，魔力：26→72，攻击：76→81，会使用バイオ、カーズ等 |
| 255 | イクシオン | 不同层出现时的HP以及能力现在没有区别，力：48→54，魔力：42→86，攻击：94→109 |
| 292 | オメガ mk.XII | 最大HP：10370699→1037069，只有原版的1/10，攻击：130→155，附加狂战士(5%) |
| 358 | ディズマ | 最大HP：99286～99466→198572～198752，力：49～51→79～81，魔力：42～44→77～79 |
| 367 | ヘルヴィネック | 最大HP：52376～52358→104752～104912，力：40～42→50～52，魔力：26～29→36～39，速度：20～21→36～37 |

## 最变态的敌人

アルケオエイビス是国际版中强化得最夸张的敌人，在ゼルテニアン洞窟バラムカ断层的这两只アルケオエイビス，它们间的等级差为20，最低等级为59，最高等级会随着我方等级的提升而上升，甚至可以达到99。除了等级外，其他方面的能力也有相当明显的强化。

| 能力 | 原版 | 国际版 |
|---|---|---|
| 等级 | 38～40 | 59～99 |
| 最大HP | 11245～12605 | 161622～961622 |
| 最大MP | 850～999 | 999 |
| 力 | 36～44 | 59～99 |
| 魔力 | 19～25 | 59～99 |
| 活力 | 55～69 | 99 |
| 速度 | 18～24 | 36 |
| 攻击 | 55～63 | 98 |
| 防御 | 26～32 | 32～72 |
| 魔法防御 | 25～29 | 34～74 |
| 经验值 | 4243～4649 | 9999～36639 |

此外，アルケオエイビス的攻击方式也有很多变化，普通攻击追加了战斗不能(5%)的效果，频繁使用的デスペガ和カーズ(复数异常状态，在国际版有明显强化，增加了混乱、猛毒、スリップ等，命中率也由原版的50提升到国际版的80)更是随时可能让我方全灭。注意它的攻击是回避无视的，但是会中混乱和くらやみ这两种异常状态，可善加利用。和它战斗的一个目的是获得皇帝のウロコ，这是合成最强火枪アルデバランY的必要原料。0经验时，选择偷盗エルダードラゴン(ゴルモア大森林的BOSS)和デスゲイズ(飞空挺定期便的任务敌人)是相对简单的入手办法，但这两个也都是低几率偷盗的。



# TRIAL模式

进入标题中的Trial选项为BOSS百连战的模式，需要读取国际版本篇的存档来进行连续战斗。每过10关可以存档，并且获得相应的奖励物品，100关全部完成后，可选择完全不会获得经验值的“弱くてニューゲーム”模式。虽然Trial模式的存档内容无法带回本篇，但战斗时偷盗敌人仍然可以获得不少究级装备，以便我们能够顺利地突破所有的难关，大家赶快加入收集的行列吧。







**究级装备偷盗表**

| 楼层 | 怪物 | 偷盗物品 |
|---|---|---|
| 45 | ヴィシュヌ | マクシミリアン(偷盗，低) |
| 48 | タワー | 一击の矢(偷盗，中) |
| 49 | ハシュマリム | リボン(偷盗，低) |
| 50 | ファムフリート | トロの剑(偷盗，低) |
| 59 | バッガモナン | ビブロスの骨(偷盗，低) |
| 59 | モーニ | ブレイブスーツ(偷盗，低) |
| 62 | バイドカッター | 最强の矛(偷盗，低) |
| 64 | フンババボス | エクスカリバー(偷盗，低) |
| 65 | デスゲイズ | 源氏の盾(偷盗，中) |
| 68 | エクスデス | フェイスロッド(偷盗，中) |
| 70 | キャロット | ニホパラオア(偷盗，中) |
| 71 | カロリーヌ | 宿命のサジタリアA(偷盗，低) |
| 72 | ディアボロス | 龙の髭L(偷盗，低) |
|  | オーバーロード | シカリのナガサF(密猎，低) |
| 81 | ゼロムス | サークレット(偷盗，低) |
| 82 | クリスタルナイト | ユークリッド定规(偷盗，低) |
| 85 | パイルラスタ | ブレイブスーツ(偷盗，低) |
|  | スケアクロウ | グランドヘルム(密猎，低) |
| 86 | リッキー | デュランダルA(偷盗，低) |
|  | エルザ | アルデバランY(偷盗，低) |
| 87 | 魔神龙 | エクスカリバー(偷盗，低) |
| 88 | ディズマ | 血涂られた盾(偷盗，低) |
|  | イビルスピリット | シカリのナガサF(密猎，低) |
| 89 | ファーヴニル | グランドヘルム(偷盗，低)、グランドアーマー(密猎，低) |
| 90 | キングベヒーモス | グランドヘルム(偷盗，中)、グランドアーマー(偷盗，低) |
| 93 | 赤チョコボLv99 | リボン(偷盗，低) |
| 94 | ギルガメッシュ | マサムネI(偷盗，中)、トロの剑(偷盗，低) |
|  | エンキドゥ | 源氏の兜(偷盗，高)、源氏の盾(偷盗，中)、源氏の铠(偷盗，低) |
| 95 | アルテマ | ローブオブロード(偷盗，低) |
| 97 | ゾディアーク | ローブオブロード(偷盗，低) |
| 98 | ヤズマット | 柳生の漆黑(偷盗，中)、おろちN(偷盗，低) |
| 99 | オメガmk.XII | ぐりぐりばんばん(偷盗，高)、リボン(偷盗，中)、エクスカリバー(偷盗，低) |
| 100 | ガブラス | トウルヌソル(偷盗，低) |
|  | ギース | サークレット(偷盗，中) |
|  | ベルガ | 源氏の小手(偷盗，中) |
|  | ザルガバース | グランドアーマー(偷盗，中) |
|  | ドレイス | ラストエリクサー(偷盗，中) |

注1：魔神龙(87)的最大HP为1326600。

注2：ファーヴニル(89)会中即死。

注3：ヤズマット(98)的最大HP为3777216。

注4：オメガmk.XII(99)的最大HP和本篇一样是1037069。

注5：ガブラス(100)不会中ウイルス和睡眠，但是会中沉默和スロウ。

# 其他细节的变动

除了我们以上介绍过的，国际版相对日版还有很多细节上的变化，比如魔法的威力、消费MP、范围等等，天气的变化、新增的物品等等，但由于篇幅有限，这里就再列举一些在游戏中需要注意的地方。

## CHAIN

连续打倒同种族的敌人而提高掉落物品的几率，这一系统在国际版中仍然得到保留，不过也有一些小变化。首先，打倒2个敌人时显示的是CHAIN2，而不是原版的CHAIN1，这导致某些需要CHAIN数的稀有怪出现条件也有了相应的变化，例如编号298的バルムー条件就由11CHAIN变更为12CHAIN，实际上需要打倒的敌人数量仍然是一样的。另外，CHAIN等级所提升的物品掉落几率也有改变：

| 等级 | 高 | 中 | 低 | 超低 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 40% | 25% | 5% | 1% |
| 1 | 45% | 30% | 8% | 3% |
| 2 | 50% | 35% | 12% | 5% |
| 3 | 55% | 40% | 18% | 7% |

其中低和超低几率比起原版有明显提升，例如CHAIN等级1时低几率掉下的物品几率，由6%提升到8%，CHAIN等级3时，超低几率掉下的物品几率由5%提升到7%。

## 知识的效果

エーテルの知识之类的，这次可学会的职业不多，效果也相应地有了提升：

| 名称 | 原版 | 国际版 |
|---|---|---|
| ポーションの知识1 | +10% | +20% |
| ポーションの知识2 | +15% | +30% |
| ポーションの知识3 | +25% | +40% |

| 名称 | 原版 | 国际版 |
|---|---|---|
| エーテルの知识1 | +10% | +10% |
| エーテルの知识2 | +15% | +20% |
| エーテルの知识3 | +25% | +30% |

## 有利状态的持续时间

国际版中，部分状态的持续时间有了改动，其中“逆转”几乎是原版的两倍时间，再加上リボン不再和逆转冲突，甚至还附加了ライブラ和リジェネ效果，使得逆转战术在国际版中更是可以广泛使用。

| 状态 | 原版 | 国际版 |
|---|---|---|
| 逆转 | 14－(活力×0.07)秒 | 30－(活力×0.15)秒 |
| プロテス | 60＋(活力×0.6)秒 | 72＋(活力×0.72)秒 |
| シェル | 60＋(活力×0.6)秒 | 72＋(活力×0.72)秒 |
| リジェネ | 90＋(活力×0.9)秒 | 100＋(活力×1)秒 |

## 融合技

融合技的设定仍然在国际版中得以保留，而且因为必杀技槽的变更，这次的融合技在游戏中的作用有了明显加强。需要注意的是，有几个融合技的条件在国际版中也有了改动：

| 名称 | 原版 |  |  | 国际版 |  |  |
|---|---|---|---|---|---|---|
|  | LV1 | LV2 | LV3 | LV1 | LV2 | LV3 |
| ホワイトアウト | – | – | 5回以上 | – | – | 4回以上 |
| 风のラプチャー | – | 5回以上 | – | – | 4回以上 | – |
| 水のイラプション | 2回以上 | 3回以上 | – | 2回以上 | 2回以上 | – |
| 土のカクタラズム | 7回以上 | – | – | 6回以上 | – | – |

## 飞行系武器

除了弓、铳等间接攻击的武器之外，国际版中，枪、棒、ロッド也是可以直接攻击飞行系敌人的，空中战因此变得轻松了很多。



## 空贼的小屋

收集要素之一的空贼的小屋，在国际版中各项内容的出现条件和原版基本是一致的，只有一项条件有了变更，那就是ラスラ。原版的条件是有同伴学会了全部的执照盘，而国际版中的出现条件则是全员都获得48000LP。

DISNEY SQUARE ENIX

# KINGDOM HEARTS Re:Chain of Memories

Re:チェイン オブ メモリーズ



记得当《王国之心Ⅱ》的攻略本发售时，野村哲也曾在访谈中提到过肯定会有国际版发售，并且还称自己为此准备了一件秘密武器。而现在大家都已知道，这个秘密武器，就是与《王国之心Ⅱ最终混合版＋》同捆发售的重制版《王国之心 记忆之链》。本作不仅仅是简单的移植，从画面、剧情到系统都进行了全面进化，简单的卡片系统及开始时的教学即使令初学者也能在短时间内上手游戏，剧情的精彩程度更是让《王国之心》的FANS大为兴奋，现在，就让我们一同进入《王国之心 记忆之链》的世界中吧。

| 王国之心 记忆之链重制版 | Square Enix | | A・RPG |
|---|---|---|---|
| PS2 | キングダム ハーツ Re：チェイン オブ メモリーズ | | 日版 |
| | 2007年3月29日 | 1人 | 7980日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

| 基本操作 | | | |
|---|---|---|---|
| 十字键 | 卡片快捷操作 | L1＋R1 | STOCK技 |
| 左摇杆 | 控制角色移动 | △ | 进行储卡 |
| 右摇杆 | 旋转视角 | ○ | 使用卡片/攻击/确定 |
| L1 | 战斗中选择卡片 | × | 跳跃/取消 |
| R1 | 战斗中选择卡片 | □ | 翻滚 |
| L2 | 解除储存的卡 | Start | 暂停/调出菜单 |
| R2 | 锁定/解除锁定目标 | Select | 战斗中切换卡片类型/快速切换出地图 |
| R3 | 后视角 | | |

| 菜单画面指令 | | |
|---|---|---|
| 中文名 | 日文名 | 说明 |
| 卡片组 | デッキチェック | 整理取得的战斗用卡片 |
| 世界地图 | ワールドマップ | 查看所处世界的地图及房间情况 |
| 地图卡片 | マップカード | 查看取得的地图卡片 |
| 世界卡片 | ワールドカード | 查看去过的世界及其所处楼层 |
| 状态画面 | ステータス | 查看索拉的状态及所取得的STOCK技 |
| 蟋蟀备忘录 | ジミニーメモ | 随游戏的进程增加人物、卡片等的说明 |
| 中断存档 | 中断セーブ | 可随时进行存档，但关机后便会消失 |

# 索拉篇

## 系统指南Ⅰ

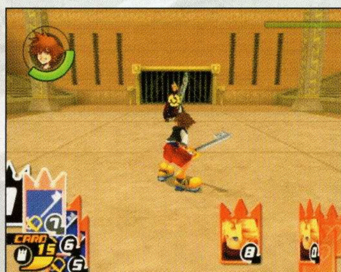
### 战斗的基本法则

这里我们将为大家介绍战斗中的一些基本知识。在战斗中的攻击、魔法、特技、道具都需要通过使用卡片来完成，每一张卡片上都标有0～9中的数字(数字对卡片的威力及性能并无影响)，根据战况用L1与R1选择合适的卡片后按"○"键就可以发动你选择卡片的效果，善加利用才能使战局向对我方有利的方向发展。战斗中按Select可以将卡片组切换到敌人卡组，一场战斗中敌人卡有使用回数限制。




### 锁定目标

由于本作从2D的战斗画面转变为3D，所以视点问题也随之产生。攻击时索拉会自动锁定距离自己最近的敌人，经常会攻击不到想要攻击的敌人，只需按住R2键不放即可锁定一个敌人对其攻击，游戏的视点也会一直锁定在同一个目标身上。在BOSS战中按R2键锁定BOSS，可以在一定程度上解决因为视点而看不到BOSS攻击动作的问题。



### 走为上策

战斗中靠近版面的边缘画面中会出现一条逃跑槽，将逃跑槽涨满即可逃出此场战斗，但如果在逃跑的途中离开边缘地带或被敌人攻击逃跑就会被中断。选择附近没有敌人的区域逃跑的成功率会比被敌人包围时要高得多。注意，BOSS战与事件强制战斗的场合不能逃跑。



## 翻滚回避

按"□"键索拉会作出向行进方向翻滚的动作，翻滚的过程有无敌时间，可以用来回避敌人的进攻，如果使用的时机得当，翻滚可以回避绝大多数进攻。而在BOSS战中，在不能取消BOSS的攻击的情况下，翻滚就成为了最重要的回避手段。熟练的使用翻滚回避也成了战斗中不可或缺的一环。

## 反应指令

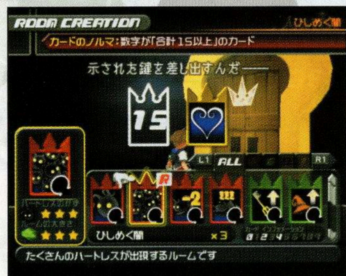
在重制后，本作也加入了二代中新增的这一系统。当使出某些特定技能时，在攻击途中画面上会出现明显的"△及PUSH"字样，此时只要玩家及时按下△键就能够做出特别的反应指令，这些动作往往会对闪避敌人的攻击或消灭敌人有特别的帮助。此外，虽然科库篇也有反应指令系统出现，不过出现的方法并非特定技能，而是与DUEL系统有关。

# 卡片系统

在战斗中，除了移动、跳跃、切换卡片外，玩家的其他行动都需要用卡片来完成。在击败敌人后会出现地图卡片或敌人卡片，而战斗用卡片则可以在地图上的机关处取得或是在莫古利商店中购得。下面，我们将对卡片的功能和使用方法进行详细介绍。

## 卡片组详解

卡片组共可分为三组，在其左面显示的便是该组中的卡片。在卡片组上按确定键的话会进入设置卡片组指令，六个指令从上到下分别是：1.装备卡片组。2.命名。3.清空卡片组。4.增加卡片。5.去除卡片。6.丢弃卡片。其中增加卡片和去除卡片菜单可分别用快捷键进入。需要注意的是，每张卡片都需要花费一定的CP值，数字越高所需CP越高(0卡最高)。每个卡片组最多可放入99张卡片，而总计CP也不能超过索拉的最大CP，如果超过的话，必须令其降到最大CP下才能退出菜单画面。



## 地图卡片

在游戏中，玩家如果想打开通过下一个房间的门时就必须使用地图卡，而根据使用的卡片不同，下个房间的敌人、地形等也会发生改变。地图卡共分为红、绿、蓝、黄四种颜色。其中红色类卡片会对下个房间的敌人数量／种类产生影响；绿色类卡片会对下个房间发生的战斗产生影响；蓝色类卡片共分为宝箱卡、记忆点卡和莫古利商店卡；而黄色类卡片主要是剧情房间专用卡片，此外还包括可进入特殊宝箱室的卡片。各种卡片效果请参看后文列表。

普通房间只需要卡片达到特定数字便可以打开，而有些剧情房间则对卡片颜色也有要求。当玩家攻击地图上关闭的门时便会进入卡片选择画面，画面中间会显示出要进入此门需要的卡片数字。而右下角则会显示出你选中的卡片都有哪些数字的卡。用方向键选中想用的卡片后再选定合适的数字便可将门开启，需要注意的是，当门被打开后，玩家再次攻击门时依然可以选择将下个房间进行改变。

举例来说，"7↑"就代表需要7或者以上的卡；"7↓"则代表需要7或以下的卡片；而"7="就必须要数字7的卡片才能打开。不过数字0的卡片可以打开除需要特定卡片外所有0~9数字的房间。此外，剧情房间和特殊宝箱室除了需要对应的黄色卡片外还需要耗费其他卡片，有时需要数值会大于9，这时只要令几张卡的数值相加等于要求数值便可以了。

另外需要注意的是，地图卡片最多可拿到99张，如果某扇门需要特定颜色及号码的卡片才能打开，而你的地图卡又已拿满的话，就应该在菜单中抛弃几张卡片后再去取得特定卡片，不然即使在战斗中取得卡片也不会被放入卡片栏中的。

## 战斗用卡片

战斗用卡片共分为六种：攻击卡片、道具卡片、魔法卡片、召唤卡片、敌人卡片、同伴卡片。除了敌人卡片只能通过杀敌取得、同伴卡片只能在战斗中取得外(战斗结束后便会消失)，其他几种都可以在地图上的机关处取得或是在莫古利商店中购得。

如同地图卡片一样，战斗用卡片也分为0~9十种，在战斗中，数值大的卡会压制数值小的卡，举例来说，如果索拉使用数值7的卡片攻击，而对方同时使用的卡片数值在7以下的话(在画面下方中央显示)，那对方就会被CardBreak(以下简称为CB)导致行动强制中断，导致出现一定时间的硬直。但如果对方使用的卡片数值在7以上的话，被CB的便会成为索拉。另外，0数值的卡可以CB对方的任何行动，包括STOCK技，但必须在对方使用卡片之后使用才会奏效，否则只会被无情地CB。



此外，在战斗中按SELECT键会切换到玩家放入卡片组中的敌人卡片，使用后会切换回来。而在卡片设定菜单(ショートカット)下我们可以为战斗中经常需要使用的卡片进行快捷键设定，被设定好的卡片在战斗中只需按十字键"↓"就可以立即切换至这张卡片。

## 米奇卡片

在部分BOSS战中，战场上会出现标有米老鼠头像的卡片，捡到并使用的话就会令战场局势发生对我方有利的变化。活加利用会对战斗产生极大的帮助。

## 莫古利卡片

当用莫古利卡片开门时，进入的房间里便会出现开商店的莫古利。每开出一个商店，第一次进入时莫古利都会送你五张攻击卡片。在商店里可以购入或卖出战斗用卡片，红色为攻击卡片、蓝色为魔法卡片和召唤卡片、绿色为道具卡片、最后一种为三种的混合卡片包。购入卡片必须五张一包购入，在购入前你不会知道包中的卡片是什么，而且包内的卡片种类数值为随机。

## PRIMIUM(プレミア)卡

在战斗中，敌人有可能会掉落标有"P"字的道具，将其取得便可在本次战斗结束后便可随机将自己所用卡片组中的一张卡片PRIMIUM化。PRIMIUM卡(闪卡)的特征便是卡片上会闪光，而作用则是：1.所需CP变少；2.商店卖价加倍。不过闪卡只能在每次战斗中使用一次，无法进行RELOAD，所以建议不要在卡片组中放入太多张。

## 未知之宝

在10层以上时，战斗中有时会得到一张上面标有金砖的卡片"未知なる宝のキーカード"(几率非常低)，用其打开各世界的特殊宝箱室后会得到特定卡片，之后就可以通过宝箱、地图机关或莫古利商店得到已经取得的战斗用卡片了。而相比GBA版，本作中还追加了XIII机关其他成员的卡片。



需要注意的是，"未知なる宝のキーカード"最多只能持有一张，所以取得之后就去使用吧。

## RELOAD

在战斗中，玩家在左下的卡片槽中会找到RELOAD蓄力槽，切换到这里按住○键便会进行RELOAD，令已使用过的所有可以RELOAD的卡片再次出现(闪卡不能恢复)，而RELOAD所需的时间则会根据RELOAD的次数而相应延长，并且补充时索拉不能移动。

## STOCK技

在战斗中，按△键会令选中的卡片放到画面的上方，最多可放上三张，此时按L1+R1键的话便会连续使用这三张卡片，行动速度是通常单个使用卡片速度的两倍，而系统认定攻击数值也是三张数值的累计(如果上面只有一张或两张的话，切换到RELOAD蓄力槽再按L1+R1键便可以使用)。而如果放上的是特定卡片的组合的话，就会发动STOCK技。

STOCK技的习得条件共有四种：1.升级时选择；2.开启宝箱；3.剧情发展自动习得；4.达成某些条件(百亩森林世界)。在菜单的状态选项中可以查看已习得的STOCK技说明及发动条件，玩家也可以参看后文的全STOCK技列表。因为大部分STOCK技都是需要按照特定顺序放置卡片才能使出来的，因此大家最好按照列表中写明的卡片顺序来进行使用。

需要注意的是，STOCK技所使用的第一张卡片会无法RELOAD，也就是说无法在本次战斗中再次使用。

## 升级

当击倒敌人后便可取得其掉下的经验值水晶，而已获得的经验值和下次升级所需的经验值会在画面左上方显示出来。升级时，玩家可选择进行三方面强化。
1. HP，每次增加15，最大560。
2. CP，每次增加25，最大1625。
3. STOCK技。

## 地图道具

在通常地图上，玩家有时会看到一些箱子、木桶等东西，将其破坏便可取得道具或战斗用卡片，而跳上某些障碍物时也会出现上述东西。道具共分为两种：绿色的小球可以回复HP，小球每个加16，大球每个加26；红色的小球可以增加MOOGLE POINT（在莫古利商店买卡片的货币），小球每个加2，大球每个加10。玩家可以通过反复切换房间来回复HP或取得MOOGLE POINT和卡片。

与GBA版不同的是，索拉还可以举起部分地图上的物品来攻击敌人，比如上面标有★号的箱子可以令敌人昏迷，而标有？号的木桶则会令敌人陷入混乱状态。



# BOSS战攻略

由于卡片可以改变除剧情房间外所有房间的情况，所以流程对于这个游戏来说基本上毫无意义，而敌人也只有两大类：可以随意攻击的敌人以及只能在身后攻击的大型敌人（蘑菇除外），并不需要太注意。在地图画面下以叹号标记的房间便是剧情房间，在每个世界中都会有1～3个剧情房间，但根据选择世界的先后顺序，剧情房间所在的位置也会发生变化。因此，BOSS战就将成为我们今天要讲的重点。

需要注意的是，在打完第一个世界トラヴァースダウン后，玩家可以自行选择ワンダーランド、オリンポシコロシアム、アグラバー、ハロウィンタウン、モンストロ的顺序来进行攻略。而当通过这五个世界，也就是即将前往第七层时可选择的世界则是アトランティカ、ネバーランド、100エーカーの森以及ホロウバスティオン。

### BOSS 1F トラヴァースダウン ガードアーマー

BOSS的移动与攻击速度都非常慢，战斗可以说毫无难度，一直攻击便可以了，当其跳起令地面震动时就跳起或者利用翻滚的无敌时间来躲避。另外使用米奇卡的话可以令其暂时分解而无法攻击，趁此机会猛攻吧。

### BOSS 1F 大厅 アクセル

虽然是黑衣人的一员，但在此战中アクセル明显没有拿出真正的实力。虽然其会瞬移，但却没有什么值得注意的攻击方式，当其放出火墙时可以轻松利用翻滚越过，也可以利用CB将其破坏。

### BOSS 2F ワンダーランド トリックマスター

这个BOSS的弱点在上身，因此要跳起进行攻击，而站在中央的桌子上可以对其弱点进行连续攻击，这样也不会受到其地震攻击的影响。虽然桌子不久后就会被毁掉，不过使用米奇卡后就可以令桌子再度出现。另外，它发火球的招式比较明显，只要留意的话并不难躲避。

### BOSS 3F オリンポシコロシアム クラウド

在此场战斗中，玩家将会面对的是被冥王哈迪斯欺骗，说要帮其找回丢失的记忆的克劳德。一定要小心他那三段攻击的超究武神霸斩，及时CB或者用连续翻滚来躲避吧。如果觉得硬拼比较困难的话那就一直逃吧，过不了多久克劳德便会将卡耗费得无法使用超究武神霸斩了。克劳德的HP不高，建议利用STOCK技对其进行攻击。




### BOSS 3F オリンポシコロシアム ハデス

在前几个BOSS中，冥王哈迪斯算是最难对付的一个BOSS了，他所使用的卡片数值也都比较高，因此建议玩家将オリンポシコロシアム放到第一次世界选择的最后再进行攻略。它的弱点是冰属性，在此战前带上几张ブリザド卡吧。哈迪斯最危险的一招便是双手喷火的连续攻击，看到他发此STOCK技的时候一定要及时CB，不行的话就跟着火焰旋转的方向不断跑吧。另外，当哈迪斯的HP被消减至少量时会发动底力，此时难度骤然提升，所以一定不要看看到胜利在望就掉以轻心了。

### BOSS 4F アグラバー ジャファー

不要被眼前的敌人迷惑了，玩家要对付的不是魔人贾方，而是一直在上空抓着神灯飞来飞去的鹦鹉。在火海中的六块平台会不规则地升高，跳到最高的平台上便可攻击到鹦鹉。至于贾方的攻击其实不用顾虑太多，他投掷大火球与近身攻击时靠岩石之间的落差就可以回避掉。但附带跟踪效果的火焰射线就需要当心了，建议及时CB取消。

P.S：在本战中建议使用ワイトナイト的敌人卡，这样便可以直接跳起攻击鹦鹉了。而米奇卡的效果是平台升至最高，贾方的攻击这时是打不到索拉的，所以此时就全力攻击鹦鹉吧。

### BOSS 5F ハロウィンタウン ブギー

毫无任何难度的一场战斗，一开始玩家无法攻击到身处在上一层躲在铁栏后的巫奇，不过只要CB他所投掷下来的骰子（卡片数值为7），再在骰子消失之前攻击骰子就可以从中获得米奇卡，而米奇卡的作用则是令铁栏消失，同时让巫奇陷入昏迷状态，这时就可以跳到平台上对其开始攻击了。

### BOSS 6F モンストロ パラサイトケイジ



由于地上布满了胃酸，索拉一踩在上面便会受伤，因此应该站在那几个浮萍上进行攻击。但要注意如果停留在同一片浮萍上的时间过长，浮萍就会消失。使用远距离的火魔法攻击BOSS会比较安全，而BOSS受到连续攻击会有一段比较长的时间不能行动，所以尽量使用大点数的卡开始攻击，等待BOSS昏厥时再用小点卡追击比较划算。另外，米奇卡的功能在一定时间内令胃酸消失，使用后便立即抓住机会上前猛攻吧。

### BOSS 6F モンストロ シャドウ连战

在这场战斗中，无心是会不断出现的。请注意画面中的那条鲸鱼状的计量计，当击倒无心时便会增加，而在一定时间内没有击倒无心的话它便会减少，当令其加满的话便可取得胜利。建议使用克劳德或辛巴等可以进行大面积攻击的STOCK技尽快结束战斗。

### BOSS 6F 大厅 ラクシーヌ

拉克茜努的移动速度很快，虽然其攻击威力并不算高，但基本上都能形成连击，而且大多数都不好回避，不过她的出招速度比较慢，看清她出的卡后迅速切换卡片可以取消掉她大多数的攻击。将拉克茜努的HP打至1/3左右后，她会疯狂地发动进攻，还会发动连续打的STOCK技，在她出现在索拉身边的一瞬间使用翻滚就可以回避她的进攻。

### BOSS 7F アトランティカ アースラ

虽然攻击那四条触手不会对阿丝拉造成伤害，但只有将一条打掉后才能直接攻击其弱点的头部。而如果使用米奇卡的话则会令阿丝拉降下来得以直接攻击其头部。如果被其吐出的气泡击中的话会陷入昏迷状态，而她用三张卡片发出的雷击威力很大，不过由于其发招时间长，在此期间远离她便可以躲开了。

### BOSS 忘却之城 7F大厅 リク

虽然利库的速度比较快，但实力却非常弱，几乎没有什么值得注意的攻击技，尽管其连击的第二下会令索拉陷入昏迷状态，但命中的几率却不大。利库的HP在1/3以下后他的攻击频率会加快很多，并会使用卡片点数+1的敌人卡，补充卡片会变得很困难，



所以与他对战的后期应当格外小心。

**BOSS** 8F ネバーランド フック

虎克船长的攻击力很高，主要的攻击方式大体分为近身攻击与扔炸弹两种，炸弹攻击离他远一点或者使用刚习得的空中滑行的特技都可以回避。虎克的STOCK技为站在船头向甲板扔会爆炸的木桶，只需站在甲板的最远端即可回避，如果此时虎克跳下来还会被自己炸到，可以趁机攻击两下，但是虎克濒死时放出的木桶并不会马上爆炸，需要注意。虎克的两种敌人卡一种是卡片的点数随机，这时没有十足的把握最好不要轻易出卡；另一种把他手中的所有卡片点数都变成0就比较赖皮了，我们只有与他保持一定距离等待他将所有的卡片出完后补充卡片的时机再上前进攻。



**BOSS** 8F ネバーランド 利库(リク/Riku)

利库除了新增了STOCK技外，与上次交手并没有什么区别，他跳跃时的硬直时间可以多加利用，STOCK技最后一下攻击的雷电扩散可以向利库的方向滚动或用空中滑行来躲避，沿用以前的打法并注意回避他的STOCK技战胜他问题不是很大。

**BOSS** 9F 100エーカーの森

如同一代中一样，这个平静的童话世界里是不会发生任何战斗的，更不会有什么BOSS的存在。在本关中，索拉的任务是帮助小熊维尼找到他的朋友(发生特定事件)，虽然说不进行这些迷你游戏也能通过这一世界，但完成的话会获得特殊奖励，因此还是全部达成为好，详细条件请参看下表。

▲野菜パニック：将不断滚下来的野菜进行分类，包心菜分到左边、南瓜分到右边。"□"为向左打、"○"为向右打，中途维尼走到路中央时需要使用"△"把键刃扔出去打走维尼身前的野菜以免维尼被砸到。完成游戏后习得STOCK技"凶斩り・改"。





▲バルーングライダ：控制着气球不断向上方漂浮，按住"×"可以使气球上升，中途要注意如果撞到蜜蜂或树干就会失去一个气球，失去所有气球即任务失败。完成游戏后习得STOCK技"ファイガースト"。

▲ティガーとジャンプ：跳跳虎会在"×"、"○"、"□"、"△"四个木桩上跳来跳去，只需控制索拉重复跳跳虎所跳的木桩的顺序即可。完成游戏后习得STOCK技"パラダイススタンプ"。

▲プーさん空中落下：很简单的小游戏，只需控制方向躲避不断飞来的障碍物即可，按"□"键可以做出翻滚动作，被障碍物撞到后要马上靠近维尼按"△"抓住它。

▲ハチたいじ：游戏的目的为保护维尼不被蜜蜂群骚扰，画面左上方的槽代表维尼的体力，使用蜂蜜罐卡可以为维尼回复体力。驱赶一定数量的蜜蜂群即可完成任务。

**BOSS** 10F ホロウバスティオン マレフィセントドラゴン

マレフィセントドラゴン的HP很高，而且必须攻击其头部才能对它造成伤害，因此玩家要做好进行持久战的准备。它从口中喷出的绿色火焰会令索拉进入昏迷状态，CB它的攻击很有可能得到米奇卡令石堆出现，跳到上面进行攻击就无须担心BOSS的连续地震攻击了。

**BOSS** 11F 大厅 ヴィクセン

维克森手中的盾牌可以防御住来自正面的物理攻击，利用翻滚回避的时应尽量多向维克森的背面翻滚，这样可以回避完毕后立即进入战斗，想正面攻击到维克森最简便的方法就是取消他的攻击或使用魔法(冰属性魔法会为其回复HP)。维克森的两种STOCK技分别为冰结魔法与冰柱追击，冰结魔法要在听到维克森说话后的一瞬间翻滚才可以回避，冰柱追击只需向冰柱的反方向统着场地转圈就能躲过，如果回避不掉就使用0点卡取消进攻吧。

**BOSS** 11F トワイライトタウン ヴィクセン

比起上一场战斗，本次的维克森要强上不少。不仅攻击力有所增加，攻击频率也加快了不少，新的STOCK技为大范围的冰剑攻击，不想中招就使用0卡破坏吧。在他正面的时候不要轻易发动攻击，因为一旦攻击被他的盾牌格挡就会出现很大的硬直。火属性的攻击对其有特效，战斗之前不妨多装备一些火魔法卡片。

**BOSS** 11F トワイライトタウン リク

攻击方式与上次没有太大区别，只要注意翻滚躲避他的突进攻击便可轻松取胜。

**BOSS** 12F デスティニーアランド ダークサイド

攻击速度慢、没有STOCK技、HP少是这个大家伙的致命伤，虽然它手中的卡片点数都在8点左右，但是对于战斗到现在的我们应该不难破坏。他将手插入地中召唤无心的招数不要取消，因为把它召唤出的无心干掉之后可以得到米奇卡，使用米奇卡后场地的中央会升起几个巨大的石块，踩着石块上去可以直接攻击到BOSS的头部。

**BOSS** 12F 大厅 リク

这是与利库的最后一次战斗，但这次玩家就要打起十二分的精神来了，苦战将是不可避免的事情。利库的STOCK技ダークオーラ威力极大，而且一旦被击中一次以后几次攻击便有可能全部命中，多准备几张0卡来CB吧。另外需要注意的便是ダークフアイカ的能量弹攻击，因为这招的速度很快，想要翻滚时也许已经来不及了，所以应该注意提前量。

**BOSS** 12F 大厅 ラクシーヌ



此次的拉克茜努比之前交战那次要强很多，移动速度更快，尤其是新STOCK技的攻击范围非常广，躲不开的话还是准备好0卡取消吧。拉克茜努对特殊攻击的防御力很低，如果能够组合出克劳德的超究武神霸斩，可以一次给予她非常大的伤害。

**BOSS** 13F 大厅 アクセル

这是第二次与阿克塞尔交锋，他的STOCK技虽然很多，但有威胁的却没有一个，无须CB直接翻滚躲开即可。不过由于其身上携带有多张0卡，因此索拉的STOCK技对其一般也不会奏效，接近先CB其攻击然后利用硬直时间猛攻吧。

**BOSS** 13F 忘却之城 マールーシャ

玛尔夏的STOCK技共有两种，漫天樱花虽然是全屏攻击，不过只要掌握好时机便可利用翻滚的无敌时间躲过，而且攻击力也不高；另一招的镰刀攻击出招前会有明显的标志，一看到就远离其身旁就可以了。与STOCK技比起来，他的通常攻击实际上更具威胁，虽然出招慢，但一旦被击中便会受到重创。





**BOSS** 13F 忘却之城 マールーシャ(第二形态)

变大后的玛尔夏反而简单了许多，要打掉他身体左右两把镰刀后才能够攻击到他的实体。BOSS的卡片点数不大，而且不会使用STOCK技，所有攻击都可以轻易地将其破坏，放心的使用大点数攻击卡猛攻吧。由于此形态下玛尔夏手中没有0卡，如果我们使用STOCK技他是没有办法破坏的，多多组合出些高攻击力的特技可以很快的结束战斗。

**BOSS** 13F 忘却之城 マールーシャ(第三形态)

玛尔夏会不停地释放各种STOCK技。其中"死亡の宣告"如果在倒计时之前没有按照提示将卡片全部破坏就会Game Over；"虚无への旋风"会将索拉手中所有的卡片打落在地上，被命中后应抓紧时间回收掉落的卡片。相比之下BOSS的普通攻击就比较废了，超长的准备时间使我们可以从容地将其破坏。

**TIPS S/L大法**

在本作中，S/L的最大作用便在宝箱房以及莫古利商店。由于宝箱中的物品和莫古利商店中的卡片都是随机出现的，因此玩家可以先创立一个有SAVE点的房间然后再将与其相连的另一个房间改为宝箱房或者莫古利商店，这样就可以利用S/L大法来得到自己期望的卡片了。尤其是高数值的克劳德卡更是攻关杀敌的必备良品。





#  全卡片作用介绍 

**攻击卡片(アタックカード)**

| 名称 | 打击 | 突刺 | 连击终结技 | 攻击速度 | 属性 | Break硬直 | CP | 最初入手地点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| キングダムチェーン | D+ | D+ | D+ | B | 物理 | B | 9+1×P | 初期拥有 |
| デザイアーランプ | C+ | D+ | B | A | 物理 | B | 14+1×P | アグラバー |
| トレジャーオブシー | C | C | B+ | B | 物理 | 最小 | 18+2×P | アトランティカ |
| パンプキンヘッド | C+ | C+ | D+ | B | 物理 | A | 14+1×P | ハロウィンタウン |
| フェアリーハープ | C+ | C+ | C | 最快 | 物理 | B | 18+2×P | ネバーランド |
| ウィッシュスター | C | C | D+ | A | 物理 | A | 14+1×P | モンストロ |
| エグザミネイション | D+ | A | D+ | C | 雷 | A | 18+2×P | 100エーカーの森的宝箱 |
| メタルチョコボ | C+ | C+ | B+ | C | 无 | B | 18+2×P | オリンポスコロシアム中"末知なる宝の部屋"的宝箱 |
| パワーオブヒーロー | C+ | D+ | B | C | 物理 | A | 14+1×P | オリンポスコロシアム |
| ライオンハート | B | B | B | D | 炎 | A | 18+2×P | トラヴァースダウン中"末知なる宝の部屋"的宝箱 |
| ラストリゾート | C+ | C+ | D | A | 物理 | B | 14+1×P | ワンダーランド |
| ラヴィアンローズ | A | D+ | C | A | 物理 | C | 18+2×P | ホロウバスティオン |
| 约束のお守り | B | 最强 | B+ | B | 物理 | B | 23+2×P | 剧情获得 |
| 过ぎ去りし思い出 | A | A | D | C | 无 | A | 23+2×P | 剧情获得 |
| ダイヤモンドダスト | B+ | B+ | B | 最快 | 冰 | 最小 | 23+2×P | 忘却之城 |
| 片翼の天使 | C | C | 最强 | A | 炎 | C | 23+2×P | 忘却之城 |
| アルテマウェポン | 最强 | 最强 | A | B | 物理 | B | 27+3×P | 利库篇通关，忘却之城中"末知なる宝の部屋"的宝箱 |
| スターシーカー | C | D+ | B+ | B | 物理 | B | 14+1×P | 《KH2FM》通关，忘却之城中"末知なる宝の部屋"的宝箱 |
| モノクローム | D+ | B | B+ | A | 无 | B | 18+2×P | 《KH2FM》通关，オリンポスコロシアム中"末知なる宝の部屋"的宝箱 |
| フォローザウィンド | C+ | B | D | C | 物理 | C | 18+2×P | 《KH2FM》通关，ネバーランド中"末知なる宝の部屋"的宝箱 |
| ヒドゥンドラゴン | D+ | C+ | B | C | 物理 | B | 18+2×P | 《KH2FM》通关，トラヴァースダウン中"末知なる宝の部屋"的宝箱 |
| フォトンデバッガー | B | C+ | B | B | 雷 | B | 18+2×P | 《KH2FM》通关，デスティニーアイランド中"末知なる宝の部屋"的宝箱 |
| ボンドオブフレイム | 最强 | C+ | B | B | 炎 | C | 23+2×P | 《KH2FM》通关，ハロウィンタウン中"末知なる宝の部屋"的宝箱 |
| ソウルイーター | 利库篇专用攻击卡片 | | | | | | | |

**地图卡片(マップカード)**

| 卡片 | 效果 | 卡片 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 静じゃくなる暗 | 无心的数量变少 | ダメージアップルーム | 攻击地图上的无心进入战斗后，第一批出现的无心HP会大幅度降低 |
| ひしめく暗 | 无心的数量变多，但容易掉落敌人卡片 | | |
| ちからなき暗 | 战斗中无心持有的卡片数值-2 | スタンプラスルーム | 攻击地图上的无心进入战斗后，所有的敌人都会以昏迷状态出现 |
| おおいなる暗 | 战斗中无心持有的卡片数值+2，但容易掉落敌人卡片 | | |
| 眠りの暗 | 地图上的无心陷入睡眠中不会行动 | やすらぎの宝 | 宝箱房间 |
| せまりくる暗 | 无心的移动速度加快，但容易掉落敌人卡片 | 守られし宝 | 有无心守卫的宝箱的房间 |
| プレミアルーム | 战斗后premium bonus出现几率大大提升 | いつわりの宝 | 有无心守卫的有着3个宝箱的房间，但其中2个宝箱里是无心 |
| ホワイトルーム | 只有白蘑菇出现的房间 | | |
| ブラックルーム | 只有黑蘑菇出现的房间 | 一时の休息 | 记忆点房间，没有无心 |
| 底知れぬ暗 | 房间内没有光亮，并出现大量敌人 | 交じり合う世界 | 随机出现其他地图卡的效果 |
| ルーレットルーム | 战斗中得到闪卡的几率提升，战斗后可选择卡片 | ランダムジョーカー | 除剧情门卡外的万能门卡 |
| 武力へのめざめ | 玩家的攻击卡片效果+2 | モーグリルーム | 莫古利商店 |
| 魔力へのめざめ | 战斗中魔法卡片效果+2 | はじめりのキーカード | 剧情用卡片 |
| 炼金へのめざめ | 战斗中道具卡片效果+2 | みちびきのキーカード | 剧情用卡片 |
| めぐりあいの地 | 一进入战斗便会出现一张同伴卡(有同伴的状态下) | 真实へのキーカード | 剧情用卡片 |
| ていたいの暗 | 地图上的无心移动速度降低 | 未知なる宝のキーカード | 可进入藏有特殊道具的宝箱的特定房间 |

**道具卡片(アイテムカード)**

| 卡片名 | 效果 |
|---|---|
| ポーション | 瞬间RELOAD所有的攻击卡片，但不包括不能RELOAD的攻击卡片 |
| ハイポーション | 瞬间RELOAD所有的攻击卡片，而且包括不能RELOAD的攻击卡片 |
| メガポーション | 瞬间RELOAD所有的攻击卡片，而且包括不能RELOAD的攻击卡片，同时回复RELOAD槽 |
| エーテル | 瞬间RELOAD所有的魔法卡片和召唤卡片，但不包括不能RELOAD的魔法卡片和召唤卡片 |
| メガエーテル | 瞬间RELOAD所有的魔法卡片和召唤卡片，而且包括不能RELOAD的魔法卡片和召唤卡片 |
| エリクサー | 瞬间RELOAD所有的魔法卡片和召唤卡片，而且包括不能RELOAD的魔法卡片和召唤卡片，同时回复RELOAD槽 |
| ラストエリクサー | 瞬间RELOAD所有的攻击卡片、魔法卡片和和召唤卡片，而且包括不能RELOAD的卡片，同时回复RELOAD槽 |

| 敌人卡片(エネミーカード) | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 卡片名 | 效果 | 使用RELOAD回数 | 防御 | 弱点 | CP |
| シャドウ | 持有的所有卡片的数值增加1 | RELOAD2次 | — | — | 25 |
| ソルジャー | 连击数加1 | RELOAD3次 | — | — | 20 |
| ラージボディ | 完全防御来自于前方的物理攻击 | RELOAD1次 | — | — | 40 |
| レッドノクターン | 火系魔法/技能攻击力上升 | RELOAD1次 | — | — | 20 |
| ブルーラプソディ | 冰系魔法/技能攻击力上升 | RELOAD1次 | — | — | 20 |
| イエローオペラ | 雷系魔法/技能攻击力上升 | RELOAD1次 | — | — | 20 |
| グリーンレクイエム | 回复系魔法/技能回复效果上升 | RELOAD1次 | — | — | 20 |
| パワーワイルド | 持有的所有卡片的数值逆转(1→9，2→8，3→7，以此类推)，但0卡不变 | RELOAD1次 | — | — | 40 |
| バウンシーワイルド | 自动吸收掉落的卡片和道具 | RELOAD5次 | — | — | 10 |
| エアソルジャー | 可以在移动时进行RELOAD | RELOAD3次 | — | — | 30 |
| バンディット | 连击最后一击的威力增强 | RELOAD1次 | — | — | 30 |
| ファットバンディット | 从背后攻击敌人时的威力增强 | RELOAD1次 | — | — | 40 |
| バレルスパイダー | 高速RELOAD | RELOAD3次 | — | — | 30 |
| サーチゴースト | 使用攻击卡片攻击敌人时可吸收HP，但敌人掉落道具数量大大加少 | RELOAD1次 | — | — | 35 |
| シーネオン | 持有的所有卡片的数值随机变化 | RELOAD1次 | — | — | 20 |
| スクリューダイバー | 持有的所有卡片的数值减少1 | RELOAD1次 | — | — | 15 |
| アクアタンク | 卡片用完后自动RELOAD | RELOAD1次 | — | — | 30 |
| ワイトナイト | 跳跃力大大加强 | RELOAD3次 | — | — | 15 |
| ガーゴイル | 进入隐身状态令敌人无法发现，但受到攻击时依然会受到伤害 | RELOAD1次 | — | — | 30 |
| パイレーツ | 持有的所有卡片的数值变为0 | RELOAD1次 | — | — | 30 |
| エアパイレーツ | 使用道具卡片时敌人无法CB | RELOAD3次 | — | — | 30 |
| ダークボール | 对手无法看到发动者使用的卡片(可用于通信对战) | RELOAD3次 | — | — | 25 |
| ディフェンダー | 受到的物理伤害减少 | RELOAD1次 | — | — | 25 |
| ワイバーン | RELOAD时不会令RELOAD所需槽增加 | RELOAD3次 | — | — | 25 |
| ウィザード | 所有魔法的威力/效果提升，但无法使用召唤卡片 | RELOAD1次 | — | — | 30 |
| ネオシャドウ | 敌人的HP慢慢减少 | RELOAD1次 | — | — | 25 |
| ホワイトマッシュルーム | 使用同伴卡时回复少量HP | RELOAD3次 | — | — | 25 |
| ブラックファンガス | 随机使用一张敌人卡片 | RELOAD1次 | — | — | 20 |
| クリーププラント | 使用回复系魔法/技能时敌人无法BREAK | RELOAD1次 | — | — | 35 |
| トルネードステップ | RELOAD蓄力槽降为1 | RELOAD1次 | — | — | 25 |
| ラウドネス | 所有召唤卡片的威力/效果提升，但无法使用魔法卡片 | RELOAD1次 | — | — | 20 |

| BOSS卡 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 卡片名 | 效果 | 使用RELOAD回数 | 防御 | 弱点 | CP |
| ガードアーマー | 攻击卡片的攻击范围变大 | 30次攻击 | — | — | 30 |
| パラサイトケイジ | 必定CB对方使用的敌人卡，但对方如果不使用敌人卡的话便全然无效 | 使用1次 | — | — | 60 |
| トリックマスター | 卡片被CB时，对手卡片的数字减少 | 10次被BREAK | — | — | 25 |
| ダークサイド | 使用后变成对方使用的敌人卡，但对方如果不使用敌人卡的话便全然无效 | 1次使用 | — | — | 99 |
| トランプ兵 | 攻击卡片的攻速提升 | 30次攻击 | — | — | 55 |
| ハデス | HP槽降为红色时，攻击卡片的攻击力上升 | 30次攻击 | 火属性伤害减少 | 受到冰属性伤害会昏迷 | 40 |
| ジャファー | 使用攻击卡(STOCK技除外)时对方无法CB | 20次攻击 | — | — | 65 |
| ブギー | HP慢慢回复，当HP低下时回复量提升 | 10次回复 | — | — | 40 |
| アースラ | 受到的魔法伤害减半，但对召唤魔法无效 | 5次受到伤害 | — | — | 50 |
| フック | HP在2以上时受到的伤害大于剩余HP的话不会死亡，而是HP减为1 | 效果3次发动 | 雷属性伤害减少 | 受到火属性伤害会昏迷 | 35 |
| マレフィセントドラゴン | RELOAD槽填充时间增加，但攻击卡片的攻击力增加 | 30次攻击 | — | — | 70 |
| リク | 使用STOCK技消耗掉的卡片可以再次RELOAD | 5次STOCK技 | 火、冰、雷属性伤害减少 | — | 80 |
| アクセル | 在受到伤害的硬直状态下也能够使用卡片 | 10次受到伤害 | 火属性伤害无效 | 受到冰属性伤害会昏迷 | 75 |
| ラクシーヌ | 移动速度变快 | RELOAD15次 | 雷属性伤害无效 | 受到无属性攻击时伤害增加 | 60 |
| ヴィクセン | 当HP为0时自动复活并回复少量HP | 1次发动 | 冰属性伤害无效 | 受到火属性伤害会昏迷 | 60 |
| マールーシャ | 使用STOCK技时会连续发动两次 | 3次STOCK技 | 炎、冰、雷、特殊属性伤害减少 | 受到的物理攻击伤害增加 | 99 |
| レクセウス | 连击时有较高几率令敌人即死，而在对战则改为连击时有较高几率令对方昏迷 | 50次攻击 | 冰属性伤害无效、物理伤害减少 | 受到特殊属性攻击时伤害增加 | 99 |
| アンセム | 使用STOCK技时对方看不见发动方使用的卡片 | 10次STOCK技 | 炎、冰、雷属性伤害减少 | — | — |
| ゼムナス | 受到连续攻击时，从第2次连击后伤害无效 | RELOAD3次 | 炎、冰、雷、无属性伤害减少 | — | 65 |
| シグバール | 炎与冰属性，以及部分强力技能伤害为1.5倍 | RELOAD2次 | 炎、冰、雷、无属性伤害减少 | — | 80 |
| ゼクシオン | 基本攻击50%几率附带混乱状态 | 50次攻击 | 炎、冰、雷、无属性伤害减少 | — | 65 |
| ザルディン | 周围刮起附带伤害的狂风 | 3次受到伤害 | 炎、冰、雷、无属性伤害减少 | — | 65 |
| サイクス | 基本攻击威力逐渐加强 | 20次攻击 | 炎、冰、雷、无属性伤害减少 | — | 80 |
| デミックス | 冰属性伤害威力加倍 | RELOAD2次 | 炎、冰、雷、无属性伤害减少 | — | 80 |
| ルクソード | 无视卡片数字对敌人进行CB | 使用15枚卡片 | 炎、冰、雷、无属性伤害减少 | — | 99 |
| ロクサス | 基本攻击威力加倍 | 20次攻击 | — | — | 99 |

| 魔法卡片(マジックカード) | | |
|---|---|---|
| 卡片名 | CP | 效果 |
| ファイア | 14+1×P | 火系魔法 |
| ブリザド | 14+1×P | 冰系魔法 |
| サンダー | 14+1×P | 雷系魔法 |
| ケアル | 23+2×P | HP回复系魔法 |
| グラビデ | 18+2×P | 重力系魔法，敌人HP越高所造成的伤害便会越大 |
| ストップ | 18+2×P | 时间系魔法，令敌人暂时无法行动 |
| エアロ | 18+2×P | 风系魔法 |

| 召唤卡片 | | |
|---|---|---|
| シンバ | 18+2×P | 召唤狮子王辛巴令前方敌人受到伤害 |
| ダンボ | 18+2×P | 召唤小飞象，在一定时间连续向敌人发动冰系魔法攻击 |
| バンビ | 18+2×P | 召唤小鹿斑比令其掉落回复HP的道具 |
| ムーシュー | 18+2×P | 召唤木须龙向敌人发动火系魔法攻击 |
| ジーニー | 18+2×P | 召唤神灯精灵镇尼，随机使用3次魔法（サンダラ、グラビラ、ストッラ） |
| ティンク | 23+2×P | 召唤小妖精珍嘉，在一定时间内令HP徐徐回复 |
| クラウド | 23+2×P | 召唤克劳德攻击敌人两次 |

**注：P是指卡片的数值，当卡片数值为0时，P按照10来计算**

| 同伴卡片(フレンドカード) | | |
|---|---|---|
| 名称 | CP | 效果 |
| ドナルド | 18+2×P | 随机使用ファイア、ブリザド、サンダー、ケアル魔法 |
| グーフィー | 18+2×P | 以盾牌攻击敌人 |
| アラジン | 23+2×P | 一面奔跑一面用剑攻击敌人，玩家可以控制攻击的方向 |
| ジャック | 23+2×P | 随机使用3次魔法（ファイア、ブリザド、サンダー、グラビデ） |
| アリエル | 23+2×P | 旋转着攻击敌人 |
| ピーターパン | 23+2×P | 以剑攻击敌人 |
| ビースト | 23+2×P | 以身体冲撞攻击敌人 |
| 绿色米奇 | | 令战斗地形或形势变得有利(※) |
| 王様(米奇) | – | HP回复，攻击全体敌人并造成昏迷效果，同时RELOAD卡片(※) |

**注：绿色米奇只会在部分BOSS战中出现，而王様(米奇)只会在利库篇中出现。**

### TIPS 杂兵杀手

利用S/L大法得到6张以上的克劳德卡后，杂兵的噩梦便开始了。将所有的克劳德卡全部放到卡片组的最前面(最好是6张或9张)，紧接其后放上1～2张エーテル卡(メガエーテル卡效果更好)，然后将敌人卡片バレルスパイダー放到所有敌人卡片的最前面便可完成准备工作。

一进入战斗后便使用バレルスパイダー，然后立即开始超究武神霸斩的狂轰滥炸，即使是在最终迷宫内，4～5次超究武神霸斩也足以轻松结束战斗了。

另外，木须龙和两张ファイア组成的STOCK技"メガフレア"虽然威力强大，但因为木须要在虚空城的特殊宝箱室内才能得到，所以就将其作为第二选择吧，而辛巴卡的STOCK技是对前方敌人进行全体攻击，但因为威力不如超究武神霸斩，因此将其作为第三选择即可。

## STOCK技全列表

| 攻击系 | | |
|---|---|---|
| 技名 | 效果 | 发动条件 |
| スライドダッシュ | 在地上进行滑动攻击 | 同种类的攻击卡片3张，合计数值10～15 |
| ファイナルブレイク | 对敌人进行无视距离的强力三连击 | 不同种类的攻击卡片3张，合计数值10～15 |
| スタンインパクト | 令自己周围的敌人昏迷 | 同种类的攻击卡片3张，合计数值20～23 |
| ザンテツケン | 使用后对方被BREAK的卡片无法进行RELOAD | 攻击卡片3张，合计数值0或者27 |
| ストライクレイド | 投掷键刃攻击令敌人昏迷 | 攻击卡片3张，合计数值24～26 |
| ソニックレイヴ | 突进攻击，看准时机按○键的话最多可进行6次追加攻击 | 不同种类的攻击卡片3张，合计数值20～23 |
| ラストアルカナム | 键刃连续攻击 | 攻击卡片3张，合计数值1～6 |
| ラグナロク | 飞起后键刃前出现光弹，移动后按○键便可发射 | 攻击卡片3张，合计数值7～9 |
| トリニティリミット | 超强的全体攻击 | 攻击卡片×1、唐老鸭卡×1、果非卡×1 |

| 魔法系 | | |
|---|---|---|
| 技名 | 效果 | 条件 |
| ファイラ | 火系中级魔法，单体攻击 | ファイア×2 |
| ファイガ | 火系上级魔法，单体攻击 | ファイア×3 |
| ブリザラ | 冰系中级魔法，范围攻击 | ブリザド×2 |
| ブリザガ | 冰系上级魔法，范围攻击 | ブリザド×3 |
| サンダラ | 雷系中级魔法，范围攻击 | サンダー×2 |
| サンダガ | 雷系上级魔法，全体攻击 | サンダー×3 |
| ケアルラ | 回复系中级魔法 | ケアル×2 |
| ケアルガ | 回复系上级魔法 | ケアル×3 |
| グラビラ | 重力系中级魔法，范围攻击 | グラビデ×2 |
| グラビガ | 重力系上级魔法，范围攻击 | グラビデ×3 |
| ストプラ | 时间系中级魔法 | ストップ×2 |
| ストプガ | 时间系上级魔法 | ストップ×3 |
| エアロラ | 风系中级魔法，范围攻击 | エアロ×2 |
| エアロガ | 风系上级魔法，范围攻击 | エアロ×3 |
| ファイアレイド | 投掷键刃的火属性攻击 | ファイア×1、攻击卡片×2 |
| ブリザドレイド | 投掷键刃的冰属性攻击 | ブリザド×1、攻击卡片×2 |
| サンダーレイド | 投掷键刃，击中敌人时追加ブリザド攻击 | サンダー×1、攻击卡片×2 |
| グラビデレイド | 投掷键刃，击中敌人时追加グラビデ攻击 | グラビデ×1、攻击卡片×2 |
| リーサルフレーム | 投掷键刃，击中敌人时追加ストップ效果 | ストップ×1、攻击卡片×2 |
| ジャッジメント | 投掷键刃对全屏敌人各攻击一次 | エアロ×1、攻击卡片×2 |
| リフレクトレイド | 投掷键刃对敌人进行连续追击，但如果敌人不在范围内的话便只会在索拉身旁旋转 | クラウド×1、攻击卡片×2 |

| | | |
|---|---|---|
| ホーミングファイラ | 发射火球对敌人进行追击，命中后以其为半径追加范围攻击 | エアロ×1、ファイラ×1、魔法卡片×1 |
| ファイガブレイク | 向前方进行大范围的火属性强力攻击 | ファイア×1、ムーシュー×1、攻击卡片×1 |
| メガフレア | 向前方发射火球，命中后追加大范围的最强火属性攻击 | ムーシュー×1、ファイア×2 |
| ホーミングブリザラ | 发射冰弹对敌人进行追击，命中后以其为半径追加范围攻击 | エアロ×1、ブリザラ×1、魔法卡片×1 |
| アクアスプラッシュ | 键刃冰属性攻击 | ブリザド×1、ファイア×1、エアロ×1 |
| ショックインパクト | 令前方的所有敌人昏迷 | シンバ×1、攻击卡片×2 |
| トルネド | 风系范围攻击，除伤害外附加昏迷效果 | エアロ×1、グラビデ×1、召唤卡片×1 |
| クエイク | 造成地震攻击地上的所有敌人 | グラビデ×1、シンバ×1、魔法卡片×1 |
| デジョネーター | 对最近的敌人发动即死魔法，但不会取得经验值 | ストップ×1、グラビデ×1、エアロ×1 |
| デジョン | 敌全体即死魔法 | ストップ×2、エアロ×2 |
| バインド | 令所有敌人无法行动，但攻击命中后效果便会解除 | グラビデ×1、ストップ×1、魔法卡片×1 |
| コンフュ | 令全体敌人进入混乱状态 | ジーニー×1、ティンク×1、召唤卡片×1 |
| テラー | 令所有敌人都不会接近索拉 | 召唤カード×2、ジャック×1<br>シンバ×1、ムーシュー×1、道具卡片×1 |
| シンクロ | 发射光球攻击敌人，攻击命中后其他所有敌人的HP都会与被击中的敌人相同 | ケアル×1、グラビデ×1、エアロ×1 |
| ミラクルギフト | RELOAD蓄力槽回复，同时回复敌我双方的HP | 召唤卡片×1、魔法卡片×1、ジャック×1<br>バンビ×1、ブリザド×1、道具卡片×1 |
| テレポ | 瞬间转移到锁定的敌人背后，而敌人短时间内行动不能 | 魔法卡片×2、ピーターパン×1 |
| ホーリー | 以锁定敌人为中心进行超强的范围攻击 | メガエーテル×1、ラストエリクサー×1、道具卡片×1 |
| ファイガバースト | 超强力火球范围攻击 | ファイア卡片×2、グラビテ×1 |
| マグネスパイラル | 强力磁性攻击 | グラビテ×2、攻击卡片×1 |
| フリーズ | 冰属性强力魔法 | ブリザド卡片×2、ストップ×1 |
| レイジングストーム | 炎属性强力魔法 | エアロ×1、ファイア×2 |

**召唤系**

| 技名 | 效果 | 条件 |
|---|---|---|
| ブラウドロア | 召唤辛巴攻击前方敌人并附加昏迷效果 | シンバ×2(3张卡片会令攻击力提高) |
| スプラッシュ | 召唤小飞象在一定时间连续向敌人发动冰系魔法攻击 | ダンボ×2(3张卡片会增加攻击范围) |
| パラダイス | 召唤小鹿斑比令其掉落回复HP的道具 | バンビ×2(3张卡片追加全体敌人昏迷效果) |
| パラダイススタンプ | 召唤小鹿斑比令敌人进入混乱状态 | バンビ×2、攻击卡片×2 |
| フレアブレス | 召唤木须龙向敌人发动火系魔法攻击 | ムーシュー×2(3张卡片会　加攻击次数) |
| ショータイム | 召唤神灯精灵镇尼，随机使用6次魔法(サンダラ、グラビラ、ストプラ) | ジーニー×2(3张卡片会令魔法次数变为9次) |
| ツインクル | 召唤小妖精珍嘉，在一定时间内令HP徐徐回复 | ティンク×2(3张卡片会延长持续时间以及增加回复量) |
| 凶斩り | 召唤克劳德进行三连击 | クラウド×2 |
| 超究武神霸斩 | 召唤克劳德发动超强的超究武神霸斩(三连击) | クラウド×3 |
| 凶斩り·改 | 召唤克劳德进行无视距离的单体攻击 | クラウド×1、ストップ×1、攻击卡片×1 |
| マジック | 随机使用两次中级魔法(ファイア、ブリザド、サンダー、ケアル) | ドナルド×2(3张卡片会改为使用上级魔法) |
| ファイアドナルド | 召唤唐老鸭进行全体攻击 | ファイア×1、ドナルド×1、魔法卡片×1 |
| グーフィーアタック | 召唤果非进行突进攻击，附带昏迷效果 | グーフィー×2 |
| グーフィートルネード | 召唤果非进行大范围的回旋攻击 | グーフィー×3 |
| ストームリーパー | 召唤阿拉丁一面奔跑一面用剑攻击敌人，玩家可以控制攻击的方向 | アラジン×2(3张卡片会延长持续时间) |
| サプライス | 召唤杰克随机使用3次中级魔法(ファイア、ブリザド、サンダー、グラビデ) | ジャック×2(3张卡片会改为使用上级魔法) |
| スパイラルウェイブ | 召唤小美人鱼旋转着攻击敌人 | アリエル×2(3张卡片会延长持续时间) |
| スラストラッシュ | 召唤彼得·潘以剑攻击敌人 | ピーターパン×2(3张卡片会延长持续时间) |
| フュリアスボレー | 召唤野兽突进攻击敌人 | ビースト×2(3张卡片会令攻击力提高) |

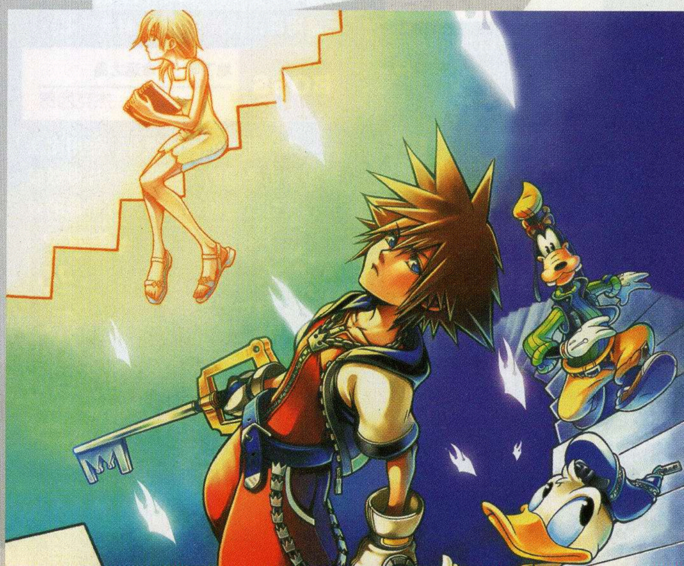
**注：部分技能可以通过及时按下△键增强其威力。**

### TIPS 黑白蘑菇大攻略

使用地图卡片ホワイトルーム、ブラックルーム后，便会令下一个房间内出现白色或黑色的蘑菇无心，玩过一代的朋友一定会它们有着深刻的印象，但对于没玩过的朋友来说，也许就不知道该如何对付他们了。如果你对这两个家伙感到头疼的话，就请看下面的应对方法吧。

白色蘑菇：在进入战斗前一定要先准备好ファイア、ブリザド、サンダー这三张魔法卡，然后在进入战斗画面时千万不要贸然进攻，不然的话白蘑菇便会立刻逃跑。玩家应该密切注意它的动作，当其低下头的时候就用ファイア攻击，仰头的时候用ブリザド攻击，而当它头顶出现灯泡的时候使用サンダー攻击，只要正确命中三次便可达成条件，并且必定会出现标有"P"字的道具以令一张卡PRIMIUM化。

黑蘑菇：直接进攻即可，不过当其变成白色的时候是无敌状态。当将其消灭后百分百会得到宝箱卡片或者敌人卡片。





# 利库篇



利库篇能去的世界与索拉篇是一样的(没有100エーカーの森)，但一般来说只有1个(少数世界为2个)剧情房间，在地图上一眼就能看出来，因此在下面就不做说明了。不过利库最初出现的世界是ホロウバスティオン，最初可选择的世界则是トラヴァースタウン、アグラバー、モンストロ以及ネバーランド，而第二次可选择的世界是アトランティカ、オリンポシコロシアム、ワンダーランド以及ハロウィンタウン。

## 系统指南

### 战斗

利库可以使用的攻击卡片只有一种，而且不能取得攻击卡片，而是在每个世界中由系统自动配置，玩家也无法在卡片组中对利库的卡片进行调整。另外系统还会在每个世界中令利库可以使用该世界的一张敌人卡，不过只能在该世界中使用，但得到的BOSS卡则可以保留。

在本作中，利库篇新增了与敌人1VS1的DUEL系统，以及CB敌人后的SPEED BREAK系统，这就令原作略显单调的战斗变得更具乐趣。

### DUEL系统

本作中新增的系统，也被称为Break Count(以下简称为BC)，如果利库在战斗中与敌人所出的卡片一样，按照提示按△键就会进入此模式。在限定的时间内破坏掉一定数量不断出现的卡片即可向对方发动威力强大的特技。但需要注意的是，一旦失败利库则会陷入较长时间的硬直状态。

### 升级

与索拉不同，利库并没有CP这一数值，而STOCK技也是初期便全部拥有(共有四种，就是索拉篇最后一次和利库交锋时他使用的那三种以及米奇卡组合的一种)，取而代之可提升的则是HP、AP(攻击力)、DP(暗之力)。

1. HP，每次增加15，最大560。
2. AP，每次增加2，最大30。
3. DP，每次增加2，最大99。

### SPEED BREAK

这也是利库篇的独有系统，当利库连续Card Break敌人的攻击时，他之后的攻击力将是普通攻击的1.5倍，善加利用的话会对战斗带来很大帮助。此外，SPEED BREAK后获得的DP值也比平时要高。

### 暗之力(Dark Power)

这是利库心中的暗之力量，当在战斗中CB敌方的攻击，或者自己受到伤害时都会提升这场战斗中的DP值(可在头像下面看到)，当DP达到30后便会进入“D模式”。

在D模式下，利库的攻击力、速度、跳跃力等一系列数据都会得到增强，攻击方式也会有所不同。玩家在升级时提升的DP会影响到D模式的持续时间，当DP降为0时利库便会恢复到原来的样子。此外，被敌人CB也会减少DP槽。

### STOCK技(普通模式)

| 技名 | 效果 | 条件 |
|---|---|---|
| MMミラクル | HP回复，攻击全体敌人并造成昏迷效果，同时RELOAD卡片 | 王样卡片×2(3张卡片会令回复量提升) |
| ホーリーバースト | 发射无数光弹攻击敌人，同时可以移动 | 王样卡片×1、攻击卡片×2 |

### STOCK技(D模式)

| 技名 | 效果 | 条件 |
|---|---|---|
| ダークブレイク | 跳起自空中向敌人进行攻击 | 攻击卡片×3，合计数值5～15 |
| ダークファイカ | 发射暗之能量弹 | 攻击卡片×3，合计数值16～25 |
| ダークオーラ | 连续多次进行突进攻击 | 攻击卡片×3，合计数值27 |
| インウァースバースト | 王样卡片×1、攻击卡片×2 | |

## BOSS战攻略



**由于利库篇的BOSS大多与索拉篇一样，而且利库的跳跃力和速度比索拉快，因此难度还会更低一些。所以下面我只会介绍利库篇新增BOSS的打法，其他的请参照索拉篇来进行攻略。**

**BOSS** 地下11F 大厅 アンセム

前作的最终BOSS，玩过前作的朋友应该对这场战斗中他的连续冲刺攻击还有着深刻的印象，建议看到他发刺技时用0卡CB，跳跃躲闪也可。另外他的几种攻击都不难躲，连续进攻即可结束战斗。

**BOSS** 地下4F 大厅 レクセウス

攻击力和HP都很高的一个BOSS，尤其是他的连击更是会对利库造成很大伤害，而他的震地攻击更是会令地面倾斜。雷克赛斯的STOCK技是岩石碎片攻击，跳跃进行躲避即可，不过还是建议用0卡CB。此外，DUEL系统如果用得好的话本作会相当简单。而当进入D模式后就用连击或者STOCK技解决他吧。

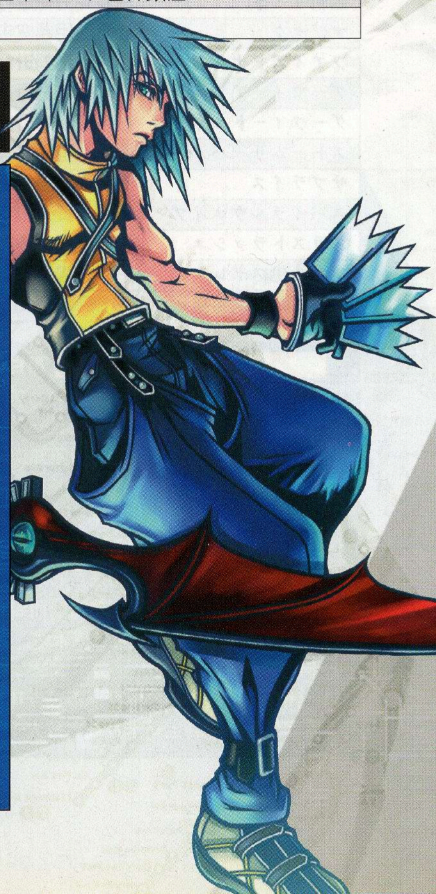
**BOSS** 地下3F 命运之岛 杰克西昂

本作新增的一场战斗，使用魔法书为攻击手段的杰克西昂卡片点数较大，而且攻击附带吸收我方卡片的效果。如果想要取回卡片的话，只有等待他分身后将周围四本浮在空中的书破坏掉，不过此时也是攻击杰克西昂的最佳时机，因为这时他身上的卡片数值大多比较低。




**BOSS** 地下1F 忘却之城 アンセム

这将是非常困难的一场战斗，尤其是当安塞姆发出STOCK技，屏幕变黑时一定要用0号卡或STOCK技CB，不然极有可能被连击至死。虽然他背后的无心会经常替其防御，但本场战斗最好还是选择近战，即使进入D模式也是如此。安塞姆的电光攻击以及连续冲刺令人防不胜防，而在HP降到1/4以下时还会使用威力强大的暗影攻击(8次)。在这个世界中的卡片多达27张，而且卡片槽的最后一张是ハイポーション，所以建议多用STOCK技进行战斗，另外也要充分把握DUEL系统的机会。



# 珐尔盖亚世界全图

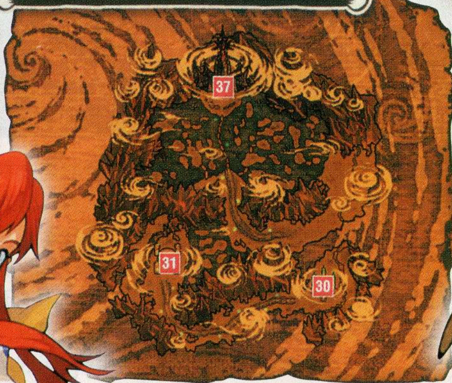


《荒野兵器 5》作为系列十周年的纪念作品，其素质可称为系列最高之作。如果你是一位喜欢日式RPG的玩家，那本作值得向你推荐。可惜系列的一贯毛病就是画面有待加强，本作同样也没能做出什么改变。不过当你实际接触到游戏之后，游戏的乐趣就足以让你把这一点抛到九霄云外，更何况本作的音乐堪称“天籁之声”！

ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード

**WILD ARMS® the Vth Vanguard**

## ロクス・ソルス地图



| 荒野兵器 5 | SCEJ | RPG |
|---|---|---|
| PS2 | WILD ARMS the Vth Vanguard | 日版 |
| | 2006 年 12 月 14 日 1 人 | 6800 日元 |
| | 无对应周边 | |

## 主要地点一览

| | |
|---|---|
| 1 | 梦の遗址 |
| 2 | カポブロンコの里 |
| 3 | 神々の砦 |
| 4 | 废れ舍てられし路（南） |
| 5 | 废れ舍てられし路（北） |
| 6 | 矿山町ミラパルス |
| 7 | キャヴァムヴァレー |
| 8 | 光遮る通地の底 |
| 9 | 往きて行き交いし路（南） |
| 10 | 往きて行き交いし路（北） |
| 11 | 酒造乡ゴウノン |
| 12 | 排斥されし隔壁 |
| 13 | オルサイオス |
| 14 | プロヴェクタス |
| 15 | 魔天楼ライラベル |
| 16 | 弃民街ミッシーズミア |
| 17 | 虚ろなる幻灯机 |
| 18 | 系ぎ纺がれし路（北） |
| 19 | 系ぎ纺がれし路（南） |
| 20 | 阳惠の村ハニースデイ |
| 21 | 毁された祭坛 |
| 22 | メジス |
| 23 | ポンポコ山 |
| 24 | アルセドニア |
| 25 | 深窗のトゥエールピット |
| 26 | 闭ざし隔たれし路 |
| 27 | 拓き踏み入みし路（南） |
| 28 | 拓き踏み入みし路（北） |
| 29 | ハウムード第三居住区 |
| 30 | 记忆の遗迹 |
| 31 | 巡礼者たちのクレイドル |
| 32 | 改造实验塔 sect:M |
| 33 | 改造实验塔 sect:S |
| 34 | 改造实验塔 sect:G |
| 35 | 改造实验塔 sect:F |
| 36 | 改造实验塔 sect:O |
| 37 | ロクス・ソルス舰桥＜黑い箱＞ |
| 38 | COCYTUS |
| 39 | INFERNO |
| 40 | TARTARUS |
| 41 | ABYSS |

## パズルボックス一览

| | |
|---|---|
| 1 | パズルボックス 01 |
| 2 | パズルボックス 02 |
| 3 | パズルボックス 03 |
| 4 | パズルボックス 04 |
| 5 | パズルボックス 05 |
| 6 | パズルボックス 06 |
| 7 | パズルボックス 07 |
| 8 | パズルボックス 08 |
| 9 | パズルボックス 09 |
| 10 | パズルボックス 10 |
| 11 | パズルボックス 11 |
| 12 | パズルボックス 12 |
| 13 | パズルボックス 13 |
| 14 | パズルボックス 14 |
| 15 | パズルボックス 15 |
| 16 | パズルボックス 16 |
| 17 | パズルボックス 17 |
| 18 | パズルボックス 18 |
| 19 | パズルボックス 19 |
| 20 | パズルボックス 20 |

# Ex.ファイル

本系列历代的隐藏要素都是Ex档案（Ex.ファイル）。Ex档案相当于是制作人对玩家提出的课题，只要完成就能获得对应奖励。本作的Ex档案共有9项，其内容分别如右所示：

| 编号 | 内容 |
|---|---|
| 01 | 取得シェリフスター徽章 |
| 02 | 游戏时间超过24个小时 |
| 03 | 消灭6个封印柱的BOSS |
| 04 | 解开全部20个推箱子迷你游戏 |
| 05 | 将游戏通关 |
| 06 | 一次攻击威力在2万以上 |
| 07 | 完成50%的怪物图鉴 |
| 08 | 战斗胜利次数在200以上 |
| 09 | 打开全部宝箱 |

查阅Ex档案的方法是在标题画面下按START键进入ロード画面，之后按×键退出选择Ex.ファイル即可。9个Ex档案中，02、05、07、08是没有什么难度的，而其他几个会在后面进行详解。所有奖励中，可以开始二周目游戏无疑是最厚道的。二周目游戏可以继承全钱以及除剧情道具外的几乎全部道具（包括武器、防具、徽章），同时获得的经验值和金钱翻倍（三周目为3倍，依此类推最高10倍），最终BOSS的各项能力上升（随队伍平均等级变更）。如果能打开全部9个Ex档案，在二周目游戏时会追加主人公的黑骑士换装（ナインライヴズ），同时战场上3名角色的魔法可以共通使用。

## Ex档案奖励一览

| 条件 | 奖励 |
|---|---|
| 完成01、04、07 | 打开语音鉴赏模式 |
| 完成02、05、08 | 可以开始二周目游戏 |
| 完成03、06、09 | 可以得知隐藏统计数据 |
| 完成01、02、03 | 可以鉴赏片头、片尾 |
| 完成04、05、06 | 打开角色图鉴 |
| 完成07、08、09 | 打开怪物图鉴 |



# 联动

《荒野兵器5》虽然早出大半年，但是制作人很早就在游戏中设计了与PSP版《荒野兵器 交叉火力》的联动设定。在进行联动前，《荒野兵器 交叉火力》的进度至少要达到ACT 1-6，《荒野兵器5》的进度至少要打过毁された祭坛。

满足以上条件后，在《荒野兵器 交叉火力》中前往玄关港アトレイジ的酒场和ウェイトレス对话2次，再在合成屋与港湾劳动者对话，之后回到酒场和ウェイトレス对话。这样退出城镇再进入，在合成屋和港湾劳动者对话，再去酒场和ウェイトレス对话便可以得到“カモノハシ麦井”，有了“カモノハシ麦井”后，“探索”选项中将追加“コネクト”，这样就可和《荒野兵器5》联动了。《荒野兵器5》的联动选项则是在毁された祭坛里与电波ゴブ对话即可。

联动后就可以让《荒野兵器 交叉火力》里雇用的渡鸟去《荒野兵器5》探索，而根据玩家在《荒野兵器5》里解开的Ex档案数量，会在《荒野兵器 交叉火力》的ウェイトレス处拿到道具，如果是Ex档案全开的话，可以拿到9种不同的道具，且数量均为20个。具体内容因为和本文无关，这里就不多说了。

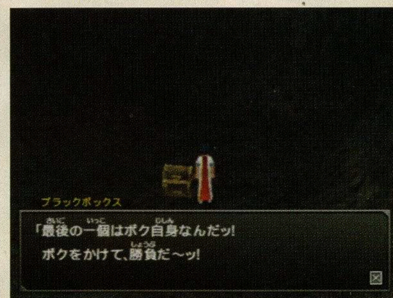
而《荒野兵器5》的玩家在联动后可以从电波ゴブ那里取得カモノハシ麦井，把它交给魔天楼ライラベル的次元渡りの青年，就可以去西北大陆由ソル・ニゲル把守的净化球附近，在X：40802 Y：66778的地方能找到一个宝箱，打开宝箱之后就会多出6个隐藏BOSS的封印柱。与这6个BOSS对战时可以选择开机器人战斗，因此难度并不大。这6个封印柱的位置是：ライラベル北、トウエル－ピット附近的沙漠、ミラパルス的南方、排斥されし隔壁的南方、ポンポコ山附近的雪山、往きて行き交じいし路（南）附近。

消灭全部6个BOSS后，回去与次元渡りの青年对话，之后就可以去宝箱处领赏了，奖品是6个最强的饰品：シェリフスター。

# 全宝箱收集

Ex档案的第9项是打开全部宝箱，老实说，如果不是本作有秘技的话，这一项本来应该是最难达成的。

在深窗のトゥエールピット背后的山坳里（在大地图上），可以找到黑匣子（ブラックボックス）。它会告诉你全世界共有362个宝箱，当你开启完其他的361个宝箱后就可以来找它。之后就是一场战斗。胜利后就能打开最后一个宝箱，也就是黑匣子本身。




这362个宝箱分布在世界各地，不仅包括了迷宫中的宝箱，还包括了大地图上的宝箱。为方便玩家早日取得全部宝箱，这里将奉上宝箱分布表。

## 城镇迷宫的宝箱统计

| 地点 | 数量 | 地点 | 数量 |
|---|---|---|---|
| 梦の遗址 | 6 | 闭ざし隔たれし路 | 8 |
| カボブロンコの里 | 2 | 拓き踏み込みし路 | 10 |
| 神々の砦 | 10 | ハウムード第三居住区 | 4 |
| 废れ舍てられし路 | 10 | 巡礼者たちのクレイドル | 1 |
| 矿山町ミラパルス | 2 | 改造实验塔 sect-G | 5 |
| 光遮る通地の底 | 12 | 改造实验塔 sect-M | 7 |
| 往きて行き交いし路 | 10 | 改造实验塔 sect-S | 7 |
| 酒造乡ゴウノン | 2 | 改造实验塔 sect-F | 11 |
| 排斥されし隔壁 | 14 | 改造实验塔 sect-O | 9 |
| 魔天楼ライラベル | 8 | COCYTUS | 6 |
| 弃民街ミッシーズミア | 7 | INFERNO | 19 |
| 虚ろなる幻灯机 | 12 | TARTARUS | 11 |
| 系ぎ纺がれし路 | 14 | ABYSS | 11 |
| 阳惠の村ハニースデイ | 3 | 东南大陆 | 22 |
| 毁された祭坛 | 9 | 西南大陆 | 20 |
| ポンポコ山 | 16 | 东北大陆 | 21 |
| 深窗のトゥエールピット | 4 | 西北大陆 | 28 |

城镇中有25个、迷宫中共有225个，推箱子迷你游戏的奖品有20个，再加上大地图上的91个宝箱，正好是361个。迷宫中的宝箱可以用侦察弹寻找，因此难度不大，拿齐全部解谜道具后回来仔细搜一遍，应该没有问题。大地图上的比较麻烦，建议玩家在隐藏迷宫COCYTUS里拿到ソナーキット（效果为在大地图上随时显示坐标，并显示附近没有被搜索出来的东西）后再来挑战。

不过本作有一条秘技可以帮助玩家。本作的红宝箱可以用各种子弹打开，如果玩家在远距离以很快的速度连发两次火焰弹，系统会判定玩家打开两次宝箱。这样不但可以重复拿一次道具，而且宝箱开启数量也算两次！但此秘技对于其他颜色的宝箱无效，对大地图上的红色宝箱无效，对处于不同高度的红色宝箱无效。如果红色宝箱中是宝箱怪的话，用此秘技将会当场死机。另外若宝箱数量超过361的上限，Ex档案将无法开启。

其实游戏中还存在着开三次宝箱的秘技。此秘技的限制条件与开两次宝箱是一样的。首先要站在远距离以很快的速度连发两次火焰弹，第二发火焰弹结束之后立刻切换为冰冻弹补上一发，这样系统会判定玩家打开两次宝箱。如此一来不但可以得到3次宝箱里的道具，而且宝箱开启数量也算3次！不过三次和两次同样有着死机和无法开启Ex档案的可能，加上用起来有一定难度，故并不推荐。



# 鹦鹉的委托

在游戏中玩家可以找到名为ニュートリノメダル的道具，这种道具或藏身于迷宫的瓶瓶罐罐里，或以光点形态出现在村庄城市的某个角落里，但绝对不会出现在宝箱里。与世界各地自称颇红インコ的鹦鹉对话（魔天楼ライラベル・FLOOR 3、カボブロンコの里・FLOOR 3、ハウムード第三居住区・FLOOR 2），根据玩家身上ニュートリノメダル的数量，可以换到不同的道具。



### ニュートリノメダル的报酬

| 枚数 | 报酬 |
|---|---|
| 初次对话 | ポーションベリー×3 |
| 3 枚 | ブランクミーディアム |
| 7 枚 | シルバームーン |
| 12 枚 | ブランクミーディアム ×2、デュプリケイター×2 |
| 18 枚 | アガートラーム |
| 25 枚 | ラッキーバード |
| 30 枚 | ファイナルノヴァ |

### 全ニュートリノメダル一览

| 场 所 | 具体位置 |
|---|---|
| 废れ舍てられし路 | FLOOR06 |
| 光遮る通地の底 | FLOOR18 |
| 往きて行き交いし路 | FLOOR15 |
| 酒造乡ゴウノン | FLOOR01 |
| 排斥されし隔壁 | FLOOR17 |
| 魔天楼ライラベル | FLOOR01 |
| 弃民街ミッシーズミア | FLOOR08 |
| 虚ろなる幻灯机 | FLOOR10 |
| 系ぎ纺がれし路 | FLOOR09 |
| 阳惠の村ハニースデイ | FLOOR02 |
| 毁された祭坛 | FLOOR04 |
| ポンポコ山 | FLOOR14 |
| 深窗のトゥエールピット | 咖啡店的屋檐上 |
| 梦の遗址 | FLOOR08 |
| 闭ざし隔たれし路 | FLOOR06 |
| 拓き踏み込みし路 | FLOOR08 |
| ハウムード第三居住区 | FLOOR01 |
| 闭ざし隔たれし路 | FLOOR17 |
| INFERNO | FLOOR09、14、15 |
| COCYTUS | FLOOR03、07、13 |
| TARTARUS | FLOOR12、14、15 |
| ABYSS | FLOOR05、25、27 |

# 经典换装

游戏中打倒6个封印柱的BOSS后会拿到道具ゴールデンエンゼル，其作用为找12名历代角色交换服装，正好每名角色有两件。不过由于一遍游戏只能拿到6个，所以要想收集齐的话一定要二周目才行。这些角色在游戏中当然用的是假名，大家不妨看看你能否认出来。

需要注意的是，部分NPC的位置会随着支线任务而变动。例如ギター弹きの青年最早是在酒造乡ゴウノン出现，在护送泪のかけら任务之后他会移动到虚ろなる幻灯机的FLOOR2。而伞をさす魔女っ子更是会在酒造乡ゴウノン（酒窖中）、アルセドニア等地随机出现。





| 地位 | NPC 名 | 服装名称 | 装备者 |
|---|---|---|---|
| 阳惠の村ハニースデイ | 无赖の少年 | レッドガード | 迪恩 |
| 弃民街ミッシーズミア | 大人びた目の少年 | ラビリントス | 迪恩 |
| 矿山町ミラパルス | パラディエンヌ | オートクチュール | 瑞贝卡 |
| メシス | 红の女战士 | コシュタ・パワー | 瑞贝卡 |
| ハウムード第三居住区 | ちょっと色っぽいお姉さん | クロースオブアンク | 阿维莉尔 |
| 酒造乡ゴウノン | 金发の贵族 | ファルガイアローブ | 阿维莉尔 |
| カポブロンコの里 | 足の长い渡り鸟 | シェイドウィルダー | 古雷格 |
| 虚ろなる幻灯机 | ギター弹きの青年 | ジェニュインベスト | 古雷格 |
| ハウムード第三居住区 | 驱け出しの渡り鸟 | ヴァージニアスピリット | 卡萝尔 |
| 酒造乡ゴウノン | 伞をさす魔女っ子 | ミラージュブレザー | 卡萝尔 |
| 魔天楼ライラベル | 初老の执事 | バトラースーツ | 恰克 |
| 矿山町ミラパルス | 首から上だけの色男 | ドミニオンガーヴ | 恰克 |

# パズルボックス

与メシス的精悍な铁道作业员对话可以得知，全世界有20个推箱子迷你游戏（パズルボックス）等着玩家去挑战。玩家只要达到指定地点用□键搜索，就可以找到，具体位置请参见前面附录的大地图。需要注意的是12、13、14、16号需要巨像石才能进入。而20号需要在（X:32451，Y:23722）处进行特殊传送才能进入。

游戏的玩法比较简单，两个同色方块推到一起就可以消去，全部消完之后就会出现出口，脱出的话就会出现宝箱。由于方块需要主人公推、拉才能移动，而且主人公的跳跃高度是有限的，所以玩家在思考时一定不要忘了给主人公留下活动空间。这也是这个迷你游戏的最大难点。另外此游戏进行时看似2D过关游戏，其实主人公在平面上依然有一定的活动空间，如果对不准方向的话是不能移动方块的。解开全部20个之后回メシス报告，即可拿到卡萝尔的弹药ZEミサイルマイト。

| 编号 | 奖品 |
|---|---|
| 1 | ラッキーカード ×5 |
| 2 | ギャラコロガシ ×5 |
| 3 | ミラクルベリー×5 |
| 4 | ホーリーベリー×3 |
| 5 | フルリヴァイブ ×5 |
| 6 | アンブロシア ×3 |
| 7 | グレートアップル ×3 |
| 8 | ドラゴンフォシル ×3 |
| 9 | カエルバッジ |
| 10 | サカナバッジ |
| 11 | ヒヨコバッジ |
| 12 | エルダーレコード |
| 13 | ミストクローク |
| 14 | エクストラリアクト |
| 15 | オーバードライヴ |
| 16 | スライドスーツ |
| 17 | ワンダーブースター |
| 18 | ライトニング・ボム |
| 19 | エイシェントブレード |
| 20 | ラッキーバード |

# 徽章合成

当游戏的剧情推进到从虚ろなる幻灯机回到弃民街ミッシーズミア后，就可以找弃民街ミッシーズミア入口附近的青年合成徽章了。合成徽章所需的原料写得很清楚，每次合成的费用都是1000元，下面为大家推荐几个极为实用的实例。

### 升级

在阳惠の村ハニースデイ可以买到シルバームーン、アイテムチェッカー和シーフバッジ。シルバームーン和アイテムチェッカー可以合成グロウエッグ，グロウエッグ和シーフバッジ可以合成めんどりバッジ，其效果为经验值翻倍。

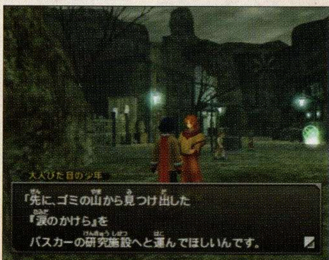
### 赚钱

在阳惠の村ハニースデイ可以买到シルバーサン（1500元）和ブリーストバッジ（300元），利用这两个徽章可以合成ローレルクラウン。ローレルクラウン的卖价为8200元，除去成本和合成费用，每卖一个便可以赚5400元。反复多次，即成富翁。

### 战斗

| 徽章名称 | 合成原料 |
|---|---|
| シェリフスター | カエルバッジ（黑市）、サカナバッジ（黑市）、ヒヨコバッジ（黑市）、パンチグローブ(黑市)、エルダーレコード(黑市)、ラッキーパード(黑市) |
| オレンジ 100 | めんどりバッジ（合成）、ミストクローク（黑市）、がまぐち（黑市）、シェリフスター（合成） |
| テラス・ティアラ | ラッキーパード（黑市）、ヒヨコバッジ（黑市）、エルダーレコード（黑市）、ウィッチバッジ（购买，矿山町ミラパルス） |
| デュアルキャスト | ガンスターサイン（黑市）、やぎのめいぐるみ（黑市） |

以上表格中，括号中的内容为推荐入手方法。S级徽章シェリフスター需要用6个A级徽章カエルバッジ、サカナバッジ、ヒヨコバッジ、パンチグローブ、エルダーレコード、ラッキーパード合成，其效果也相当惊人：不但全能力大幅上升，而且拥有这6个A级徽章的效果。



# 四大隐藏迷宫

游戏中共有 4 个隐藏迷宫。和以往不同的是，隐藏迷宫在大地图上非常明显，无须玩家搜索。不过如果不和关键角色对话，就算打到最后也看不到 BOSS。

## COCYTUS

与カポブロンコの里的足の长い渡り鸟（1 代的大叔）对话可以得知情报。这个迷宫的结构比较简单，在 FLOOR 2 的东西两侧各有 3 个传送点，从每个传送点进去都可以拿到一件服装。而每取得一件服装，在 FLOOR 2 就会出现一条新路。有时新路不会出现，此时可以反复进出或是多等一会，新路就会出现了。

本迷宫的净化球在 FLOOR 12，此外有 6 个红色宝箱和 5 个藏有道具的罐子。取得完 6 件服装后，在 FLOOR 2 会出现新的传送点，里面的封印柱中就是最后的敌人。将其击败后可以拿到ソナー・キット。

## TARTARUS

与メシス的红の女战士对话可以得知情报。这个迷宫相当复杂，玩家要用标准弹、火焰弹、冰冻弹来改变光之玉的颜色，从而出现不同的新路。迷宫中共有 11 个宝箱和 5 个藏有道具的罐子。下面简单地描述一下通往净化球和 BOSS 的路线。文中所指的方位，请大家按空间结构仔细辨认。

### 寻找净化球的路线

1.FLOOR 1，进东北的传送点
2.FLOOR 2，将光之玉变为蓝色，东的传送点
3.FLOOR 3，进西南的传送点
4.FLOOR 2，进西北的传送点
5.FLOOR 4，进西北的传送点
6.FLOOR 8，将光之玉变为红色，进东北的传送点
7.FLOOR 9，进东南的传送点
8.FLOOR 7，进西北的传送点
9.FLOOR 9，将光之玉变为蓝色，进西南的传送点
10.FLOOR 7，进西的传送点
11.FLOOR 6，进东北的传送点
12A.FLOOR 10，进北的传送点
13A.FLOOR 12，进东南的传送点
14A.FLOOR 8，进南的传送点
15A.FLOOR 4，进东的传送点
16A.FLOOR 5，将光之玉变为红色，进西南的传送点

### 寻找 BOSS 的路线

1.FLOOR 1，进东北的传送点
2.FLOOR 2，将光之玉变为蓝色，东的传送点
3.FLOOR 3，进西南的传送点
4.FLOOR 2，进西北的传送点
5.FLOOR 4，进西北的传送点
6.FLOOR 8，将光之玉变为红色，进东北的传送点
7.FLOOR 9，进东南的传送点
8.FLOOR 7，进西北的传送点
9.FLOOR 9，将光之玉变为蓝色，进西南的传送点
10.FLOOR 7，进西的传送点
11.FLOOR 6，进东北的传送点
12B.FLOOR 10，进西北的传送点
13B.FLOOR 12，将光之玉变为白色，进西南的传送点
14B.FLOOR 10，进东南的传送点
15B.FLOOR 11，将光之玉变为蓝色，进北的传送点
16B.FLOOR 13，进中央的传送点

在见到 BOSS 之前，可以从宝箱中找到珍贵的徽章独り占めヒョウタン，其效果为装备者独吞全部经验值，此徽章是惟一一个不能继承的徽章。这个迷宫的 BOSS 是魔王アンゴルモア，胜出后回メシス找红の女战士报告，可以拿到瑞贝卡的弹药ファイナルステージ。




## INFERNO

具体位置在 X：10000，Y：93575。这个迷宫主要用导索枪来移动，虽然结构比较复杂，但是变化很少。迷宫中有 19 个宝箱和 5 个藏有道具的罐子。最后的敌人是ミクトランテクウトリ，能力不强，将其打败后可以拿到自己再生プログラム。

## ABYSS

要想进入 ABYSS，必须在 X：87661 Y：71974 的地点进行传送，这样才能传送到隐藏迷宫 ABYSS 的所在地。ABYSS 最后的敌人，是游戏中最强的敌人百兽王，这也算是历代的传统了。要想见到百兽王，首先需要收集齐 4 件圣物，其位置如下：

| 十戒の碧柱 | X：52742，Y：95626 | 按□键进行搜索，在改造实验塔 Sect：S 附近 |
|---|---|---|
| 黒尖枪 | X：29178，Y：66682 | キャヴァムバレー的方南，需要用巨像兵破坏石头 |
| 冬の额冠 | X：95426，Y：50993 | 用巨像兵破坏改造实验塔 Sect：G 附近的石头 |
| 圣骸布 | X：33343，Y：18266 | 用巨像兵破坏闭ざし隔たれし路附近沙漠里的石头 |

ABYSS 的位置同样是相当复杂的，迷宫中共有 11 个宝箱和 5 个藏有道具的罐子。同样的，下面会为大家披露走到净化球和 BOSS 的捷径。

### 寻找净化球的路线

1.FLOOR 1，进北的传送点
2.FLOOR 3，进西的传送点
3.FLOOR 2，进北的传送点
4.FLOOR 5，进北的传送点
5.FLOOR 8，来到另一侧，进南方的传送点
6.FLOOR 5，进南的传送点
7.FLOOR 14，进北的传送点
8.FLOOR 17，用标准弹击开墙壁跳上去，进西北的传送点
9.FLOOR 8，进高台上的东传送点
10.FLOOR 9，进高台上的南传送点
11.FLOOR 6，跳过墙壁后进南方的传送点
12.FLOOR 29，净化球所在地

### 寻找 BOSS 的路线

1.FLOOR 1，进北的传送点
2.FLOOR 3，进西的传送点
3.FLOOR 2，进中央的传送点
4.FLOOR 11，进西南的传送点
5.FLOOR 20，进北的传送点
6.FLOOR 23，进中央的传送点
7.FLOOR 14，进南的传送点
8.FLOOR 11，进东的传送点
9.FLOOR 20，进东南的传送点
10.FLOOR 21，用标准弹击开墙壁，跳上去后进北方的传送点
11.FLOOR 24，百兽王的祭坛



百兽王的各项能力都是最高的，不愧是最强的敌人。将其打败后可以拿到最珍贵的 D 级徽章：オールオーバー，其效果为普通攻击必为会心一击。



# ソル・ニゲル

守护净化球的怪物ソル・ニゲル，将其打倒之后就可以在该区域内选择是否遇敌。与メシス的红の女战士对话，根据玩家打倒的ソル・ニゲル的数量，可以获得不同的报酬。打倒12个的话，可以得知魔王アンゴルモア的情报。将全部的ソル・ニゲル打倒之后，可以拿到アンブロシア2个、ブランクミーディアム2个。打倒魔王アンゴルモア，可以拿到瑞贝卡的装备ファイナルステージ。在最终迷宫中也有净化球和ソル・ニゲル，不过它与奖励无关。

## 全ソル・ニゲル一览

| 场所 | 具体位置 |
|---|---|
| 神々の砦 | FLOOR11 |
| 废れ舍てられし路 | FLOOR17 |
| 光遮る通地の底 | FLOOR15 |
| 往きて行き交いし路 | FLOOR13 |
| 排斥されし隔壁 | FLOOR15 |
| 弃民街ミッシーズミア | FLOOR10 |
| 虚ろなる幻灯机 | FLOOR13 |
| 系ぎ纺がれし路 | FLOOR15 |
| 毁された祭坛 | FLOOR02 |
| ポンポコ山 | FLOOR03 |
| 闭ざし隔たれし路 | FLOOR16 |
| 拓き踏み込みし路 | FLOOR13 |
| 改造实验塔 sect:S | FLOOR12 |
| 改造实验塔 sect:G | FLOOR17 |

| 场所 | 具体位置 |
|---|---|
| 改造实验塔 sect:M | FLOOR14 |
| 改造实验塔 sect:F | FLOOR13 |
| 改造实验塔 sect:O | FLOOR15 |
| COCYTUS | FLOOR12 |
| TARTARUS | FLOOR14 |
| INFERNO | FLOOR14 |
| ABYSS | FLOOR29 |
| 东南大陆 | X：97025，Y：51874 |
| 东北大陆 | X：81012，Y：83350 |
| 西南大陆 | X：20370，Y：12749 |
| 西北大陆 | X：40850，Y：66740 |

# 封印柱

在迷宫中隐藏着6个封印柱，如果能解开这6个封印柱并打败藏身其中的隐藏BOSS，就可以获得ゴールデンエンゼル，其作用为与历代人物交换服装。要想解开封印柱，首先需要在改造实验塔sect:O拿到解封弹（デュエルサイン），这样才能解放封印柱里的BOSS。这6个封印柱的地点如下：

| BOSS 名称 | 出现地点 | 进入方法 |
|---|---|---|
| 猿人ジュンマ | 拓き踏み入みし路 FLOOR 3 | 在 FLOOR 3 使用导索弹 |
| ケ・セラ・セラ | ポンポコ山 FLOOR 15 | 在 FLOOR 2 坐电梯上 FLOOR 14，之后用爆破弹击开新路 |
| メルコム・リッチ | 闭ざし隔たれし路 FLOOR 17 | 在 FLOOR 12 用导索弹开路 |
| スーパーグロウアップル | 繋ぎ纺がれし路 FLOOR 16 | 在 FLOOR 15 用爆破弹击开墙壁 |
| チャウグナルファウグン | 排斥されし隔壁 FLOOR 12 | 在 FLOOR 8 用导索弹，然后把 FLOOR 9 的光之玉打成红白青，之后再去FLOOR 12解封就行了。 |
| プライムヴァルス | 梦の遗址 FLOOR 18 | 必须要全员换上从黑市中换来的校服才能打开门。 |

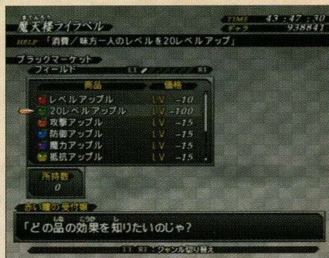
其中スーパーグロウアップル和メルコム・リッチ和过去一样，会根据玩家打出的伤害值给出经验值和金钱，只能打一次。

# 特殊传送

在特定地方使用传送石的话，就会因故障问题被传到未知地点，这就是所谓的特殊传送。在进行特殊传送之前，首先要找伞をさす魔女っ子交换传送石。当玩家拿到传送石后，只要找到她就可以与其交换。她会在酒造乡ゴウノン（酒窖中）、アルセドニア等地随机出现，可以用反复进出的方法来让她出现。交换完毕之后，就可以去特定地方进行特殊传送了。

| 特殊传送坐标点 | 备 注 |
|---|---|
| X：32451 Y：23722 | 可以传送到 20 号推箱子迷你游戏的所在点 |
| X：41728 Y：96173 | 有升级果子的树，也是支线敌人这い寄る混沌的位置 |
| X：86360 Y：42624 | 只有宝箱 |
| X：87661 Y：71974 | 可以传送到隐藏迷宫 ABYSS |

# 黑市




将4个改造实验塔打过之后，就可以寻找进入黑市的方法。

1.酒造乡ゴウノン。在酒窖里帮人磨苹果，磨一会儿后与他交谈，可以拿到リンゴ酒。随便补充一下，如果拿到酒之后再去帮忙的话，转30～99圈可以拿到攻击アップル，转100圈以上可以拿到レベルアップル。不过攻击アップル最多只能拿到一次。

2.魔天楼ライラベル。将リンゴ酒交给被上司大骂的衰男，可以得到3个ブランクミーディアム。

3.ハウムード第三居住区。和2代的剑之圣女对话，用20个ヒールベリー和5个テント进行物资救援，可以拿到セカンドフラッシュ。

4.深窗のトゥエールピット。与文学少女交换道具，可以换到桃缶。

5.阳惠の村ハニーズデイ。与银发男交换道具，可以换到魔狼の牙。

6.魔天楼ライラベル。与被上司大骂的衰男对话，他会找你要转变性格的道具。把魔狼の牙给他之后，就可以拿到黑市的通行证ブラックパス了。

有了ブラックパス，进入魔天楼ライラベル的工会找柜台小姐，就可以进行交易了。黑市的特色在于只能用等级去交换道具，其道具价格从10级到100级不等。我们可以将3名后备队员的等级买成最低的1级，之后去后期迷宫随便打上一仗，轻轻松松就能人均升十来级。推荐是全员装备めんどりバッジ后去改造实验塔sect:O，一战可以从1级升到20级。这样算起来只要多来上几次，黑市里的东西也不在话下了。

黑市里比较珍贵的东西是各种合成原料以及全部角色的校服，另外还有可以连升20级的道具。只要多花一点时间，就可以合出最好的徽章外加全员100级。



# 支线任务

游戏中会遇到形形色色的NPC提出的任务，只要完成这些任务，就能获得各种奖励。其中部分任务已经在前面的研究部分中介绍过了，下面将会为大家介绍剩下的支线任务。这些任务奖励也许并不丰厚，不过依然有一见的价值。

## 女老板的礼物

发生时间：打过梦の遗址～レベッカ加入

这是一个仅在序盘发生的任务，时间非常短。只要在规定时间内与カポブロンコの里的商店女老板对话，就可以拿到ギャラコロガシ。

## 万里寻兄

发生时间：到达酒造乡ゴウノン～

初到酒造乡ゴウノン时，一个名叫パラディエンヌ的女孩（其实她是4代的女主角由莉）会让你帮忙寻找她的哥哥。她的哥哥在カポブロンコの里的自行车旁，完成这一任务后可以获得ブランクミーディアム2个、金のナイチンゲール。

## 町长的礼物

发生时间：打过排斥されし隔壁～

打过排斥されし隔壁后，与酒造乡ゴウノン的町长对话，就可以拿到ブランクミーディアム和リヴァイブフルーツ ×5。这个情节不会消失，不过还是尽早领赏为妙。

## ハンプティダンプティの卵

发生时间：到达阳惠の村ハニースデイ～在ポンポコ山与ナイトバーン战斗前

阳惠の村ハニースデイ有一位少年会委托大家将ハンプティダンプティの卵送到魔天楼ライラベル的工会去。此任务的难点一是在于有时间限制，二是只要进入战斗就算失败。所以至少要拿到不会遇敌的独轮车后才有可能完成。而玩家获得的奖励也会随失败次数而变化。

| 失败次数 | 奖品 |
|---|---|
| 0次 | フレイの护り、3000元、アンブロシア |
| 1～3次 | フレイの护り、3000元 |
| 4次以上 | 3000元 |

## 女老板的任务

发生时间：可以自由搭乘火车后～

当玩家可以自由搭乘火车时，就可以去カポブロンコの里找那位女老板接任务。任务的完成方法很简单，只要把东西送给深窗のトゥエールピット的亭主即可。但送的东西以及亭主的位置会随着剧情的进展而不断变化。

## 找猫

发生时间：可以自由搭乘火车后～

阳惠の村ハニースデイ有一位少年的猫不见了，而这只贱猫需要拿到传送石后才能在ハウムード第三居住区找到。之后回去报告少年，就能拿到ディーン的武器配件XERO 003SS。

## 寻找逃犯

发生时间：可以自由搭乘火车后～

魔天楼ライラベル的なんでも屋会让你帮忙寻找他那个潜逃的手下。在弃民街ミッシーズミア可以找到这名绿发青年，与他对话后有两种选择：帮他送东西或把他抓回去。

如果选择帮他送东西，则会先去酒造乡ゴウノン给9位NPC送东西，送完后再去见那位绿发青年，他会送你ブランクミーディアム，然后会求你再帮忙送14份东西出去。这14份东西需要在魔天楼ライラベル发放，全部送完后绿发青年会送你がまぐち作为奖品。

如果选择把他抓回去，这小子会施放隐身烟雾遁走。之后他会在4个迷宫中出现，这4个地点分别是：系ぎ纺がれし路 · FLOOR 11、梦の遗址 · FLOOR 7、光遮る通地の底 · FLOOR 18、神々の砦 · FLOOR 18。第2次找到他的时候可以获得ブランクミーディアム，第4次找到他的时候可以获得ドゥームブリンガー。



## 迷路小鸡

发生时间：可以自由搭乘火车后～

カポブロンコの里有一位老爷爷走失了3只小鸡，这3只小鸡分别在商店旁的罐子、トニー工房旁的油桶和ディーン家的木桶里。找齐之后回去找老爷爷，就能获得めんどりバッジ。

## 英雄海报

发生时间：可以自由搭乘火车后～

在弃民街ミッシーズミア的水井旁边有一位自称未来的巨像兵猎人的少年，他会向主人公索取一张ナイトバーン的海报。而在ディーン的家中正好就有这样的海报，只要把海报送给他，就可以获得ブランクミーディアム和デュプリケイター×2。

## 泉水幽灵

发生时间：拿到ルシエル · ブルー～

从深窗のトゥエールピット的脑天气主妇和灵媒令娘处得知这里的泉水中出现了幽灵。不信邪的主人公来到喷泉处投入合计1000元钱后，就把幽灵给镇住了。之后找脑天气主妇汇报可以得到ブロンズサン，找灵媒令娘汇报可以得到ブロンズムーン。不过注意只能二选一。

## 市区复兴

发生时间：在ハウムード第三居住区与カルティケヤ战斗后～

ハウムード第三居住区被カルティケヤ这个变态破坏得不成样子，现在急需热心人提供大量金钱和物资。而这位热心人自然就是玩家了。只要与ちょっと色っぽいお姊さん对话，就可以提供援助，虽然花费不小，但奖品也是很丰厚的。

| 救援物资 | 报酬 |
|---|---|
| ヒールベリー×20 | ブランクミーディアム |
| テント ×5 | セカンドフラッシュ |
| 元気ドングリ ×10 | 城塞の守り |
| フルリヴァイブ ×3 | ブランクミーディアム ×2 |
| ゴールドサン ×2 | レベルアップル ×6、アンブロシア |

| 募金 | 报酬 |
|---|---|
| 100000 | チアフルガール |
| 500000 | ブランクミーディアム ×5 |
| 1000000 | リリティアソウル |

## アカ＆アオ

发生时间：拿到テレポートオーブ～

先去ハウムード第三居住区听マイホームパパだった男性的自言自语。之后把金のナイチンゲール、ボルタゲの羽交给这位老兄，就可以拿到凯萝尔的装备アカ＆アオ。金のナイチンゲール的拿法参看万里寻兄，而ボルタゲの羽是在矿山町ミラパルス入手的，方法是调查酒吧下方的某户人家的门。

## 泪之碎片

发生时间：拿到テレポートオーブ～

历代都有的泪之碎片（泪のかけら），在本作中只是支线中出现的小道具。当玩家有ヒヨコバッジ时与弃民街ミッシーズミア的徽章合成专家对话，可以拿到セイクリッドボーイ。之后再与其对话，就会引发运输泪之碎片的任务。只要把泪之碎片交给虚ろなる幻灯机的FLOOR2的印第安青年（3代的ギャロウズ），就可以获得克雷格的装备コヨーテM18F。



## 父子和解

发生时间：改造实验塔 sect:O 出现后～

在ハウムード第三居住区有一对父子，父亲在FLOOR1的栈桥附近，儿子在FLOOR2的餐厅前。玩家的目的就是让父子两人和好，奖品是マイトガイ。

父亲因为不肯轻易原谅儿子，会出3个问题要儿子回答，分别是母亲的遗物、母亲喜欢的花、母亲的拿手好菜。但儿子的记忆差得令人发指，玩家要与该区的居民对话来搜集情报，帮助儿子想起答案，之后再告诉父亲。答案需要玩家手动输入，分别是：ふるびたハンカチス、スノードロップ、エビのMIXマリネ♪。

## 仙草アルニム

发生时间：改造实验塔 sect:O 出现后～

仙草アルニム也是历代都有的东西。当玩家打过4座改造实验塔并完成万里寻兄和泪之碎片的任务后，在矿山町ミラパルス的酒吧2楼可以看到4代的拉克薇尔和阿鲁诺两口子以及由莉。和4代一样，拉克薇尔也是身染重病，而玩家的任务就是要找到仙草アルニム为她治病。

首先从由莉那里打听到仙草アルニム的情报，之后去虚ろなる幻灯机的FLOOR2找弹吉他的青年，他会要你去找アークセプター。与弃民街ミッシーズミア的徽章合成专家对话得知，要想合成アークセプター，需要5个D级徽章：ノーズヒーロー、マイトガイ、セイクリッドボーイ、ナイトプリンセス、

チアフルガール。其入手方法分别如下：

| | |
|---|---|
| ノーズヒーロー | 消灭一定数量的ソル・ニゲル后从メシス的红の女战士处拿到。 |
| マイトガイ | 参见父子和解部分。 |
| セイクリッドボーイ | 参见泪之碎片部分。 |
| ナイトプリンセス | 打败ハウムード第三居住区的色情杂志（须3名男性上前调查）。 |
| チアフルガール | 参见市区复兴部分。 |

有了这5个D级徽章，就可以合成出アークセプター了（合成之后这5个徽章不会消失）。之后回到虚ろなる幻灯机，弹吉他的青年会给你仙草アルニム。把仙草アルニム送给拉克薇尔，任务就算完成了，奖品是チャク的装备シューティング・ノヴァ。

## 巨像兵的挑战

发生时间：改造实验塔 sect:O 出现后～

与カボブロンコの里的チャリンコマニア对话，可以得知大地图上有4个强敌的消息。只要来到指定地点后就会发生事件，之后可以选择是否战斗。与这4个强敌的战斗是巨像兵战，为防止巨像兵乱来，建议把没用的部件统统卸掉。巨像兵如果战败，我方队员会继续战斗。触发事件时无须乘坐巨像兵。将4个强敌全部收拾后，可以从チャリンコマニア那里拿到古雷格的弹药オメガトリガー。

| 怪物名 | 坐标 | 具体位置 |
|---|---|---|
| ぐれーたーびーすと | X：36863，Y87598 | 排斥されし隔壁附近 |
| ヴォジャノーイ | X：31306，Y：17808 | オアシス沙漠中的小岛 |
| ジャンボベアキャット | X：58484，Y：41335 | ポンポコ山的西边 |
| 这い寄る混沌 | X：82271，Y：42217 | 在X：41728，Y：96173进行特殊传送 |

## 色情杂志

发生时间：拿到テレポートオーブ～

先来到ハウムード第3居住区，将出战人员换为3个男性后，调查マイホームパパだった男（3代的恋家眼镜男）旁边地上的书，就会发生战斗。胜利后可以拿到D级徽章ナイトプリンセス。

## フレスベルグ

发生时间：拿到テレポートオーブ～

来到弃民街ミッシーズミア找パステル对话，得知在深处出现了新的敌人。之后全员换上从黑市中换到的校服，来到之前打BOSS的地方，就会与フレスベルグ战斗。フレスベルグ的能力不强，而战胜后可以拿到テラス・ティアラ，故建议尽早进行。

## 身价几何

发生时间：拿到テレポートオーブ～

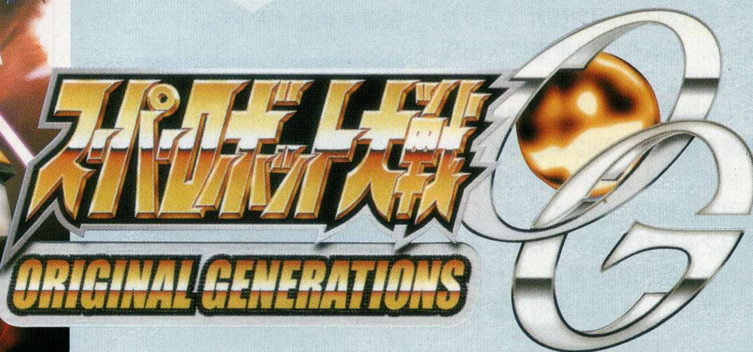
在梦の遗址有两处打不开的门，一处需要全员换上校服才能打开，另外一处需要玩家拥有与赏金首等值的身分时才能进入。其实这个典故指的是3代结尾4位主人公被通缉的价格，答案是221500元。当玩家身上的钱正好是这个数值时，就可以进入这个门。里面是一些道具，但没有宝箱。





| 超级机器人大战 原创世纪合集 | Banpresto | S・RPG |
|---|---|---|
| PS2 スーパーロボット大战 Original Generations | | 日版 |
| 2007年6月28日 | 1人 | 6980日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

**这是目前最好的《机战》！由于本作全是B社的原创角色和机体，所以对日本机器人动画有抵触情绪的玩家也可以放心一试。游戏的战斗动画已经华丽到无以复加的地步，接下来除了高清化和增加数量，我们实在想不出还能如何进化。而除去华丽的外表，游戏的战略性和耐玩度也是不错的。虽然游戏是两款GBA作品的重制版，但面对如此厚道的内容我们完全可以将其视为完全新作。**




## 外挂武器

外挂武器是"《OG》系列"的标志系统之一。外挂武器在名字最前面有A标志，可在过关整理时使用"武器选择"来卸下。外挂武器的入手方法除了我方的机体自带外，还有些是在战场上打倒特定敌人留下的。不过一些特殊机体是不能调整武器的，另外能增加武器的机体也都有自己的武器槽数值（Wゲージ），只有所选武器的武器槽数值不超过机体所剩下的才能够装备，像武器槽只有10点的母舰就只能装备修理装置和补给装置了。

外挂武器的好处是可根据需要来随时调整所在的机体，强化后的武器也可以换到其他机体上来发挥作用。比如在剧情需要强制出击的战斗中，事先给剧情出击的机体装好强力的外挂武器，亦会令难度大降。而游戏中有众多隐藏的外挂武器，它们不但攻击力高，而且地形适应为SSSS，是战斗的绝对主力。不过这些隐藏的外挂武器一般都要满足特殊条件才能入手。

### 实用外挂武器

#### M950マシンガン

号称"国民神兵"的武器，仅仅花费110000的资金就可以将攻击力由2300强化到4800，《OG1》中有15发残弹，在《OG2》中残弹数由15增加到20，需要的武器槽则由25降低到15，无论如何都是相当实用的武器。

#### M13ショットガン

珍贵的ALLW属性，改造的费用也只有165000，但是射程只有2～3格，残弹只有7发限制了它的价值，不过能装特殊弹，是二线队员提升击坠数的有力武器。它在《OG2》中威力下降、W槽上升，实用性有所下降。

#### リニアミサイルランチャー

在《OG2》中登场的ALLW武器。性能良好，还可以装填特殊弹。不过改造费用要275000，另外属实弹兵器，对于有"ジャマー"技能的敌人会有50%几率无效。

#### アーマーブレイカー

自带3级降装甲的效果，在总攻BOSS机前先来上一发，无疑会让战斗轻松得多。不过记得和有直击的机师搭配使用，不然很有可能无效。

#### シシオウブレード

狮子王刀。不仅零消费，而且是所有外挂武器中惟一自带防护罩贯穿属性的武器。缺点是射程仅1格。

#### ブーストハンマー

威力高，P属性且射程有1～4格，EN消费近似于零，会心一击率+70%。此武器在《OG2》中入手很早，堪称游戏中最实用的武器。

#### グラビトン・ランチャー

重力炮。威力很高，且为ALL属性，不过消费EN较多，也没有P属性。

#### ステルス・ブーメラン

高威力无消费的神器，改造费用也只有275000。不过海地形适应是B。

## 特殊弹

游戏中共有24种特殊弹素材，我们需要用2～3个素材来开发出特殊弹，再装填到所需武器上才能发挥作用，装填后武器的最前面有B标志。特殊弹的性能一般为素材性能之和，装填后武器性能也会得到相应增加。不过一些特殊素材的组合还会出现附加效果。下面会为大家公布全24种素材的性能，以及会有附加效果的全部组合。除此之外的组合就仅仅只是素材的性能之和了。

| 全素材性能一览表 | | |
|---|---|---|
| 编号 | 名称 | 效果 |
| 1 | 攻击力↑ クリティカル↑ | 攻击力 +200，クリティカル补正 +30 |
| 2 | 攻击力↑ 射程↓ | 攻击力 +200，射程上限 −2 |
| 3 | 攻击力↑ | 攻击力 +100 |
| 4 | 射程↑ 攻击力↓ | 攻击力 −200，射程上限 +2 |
| 5 | 射程↑ 弹数↓ | 射程上限 +2，弹数 −2 |
| 6 | 射程↑ 命中↑ | 射程上限 +1，命中 +40 |
| 7 | 射程↑ | 射程上限 +1 |
| 8 | 命中↑ 射程↓ | 射程上限 −2，命中 +40 |
| 9 | 命中↑ | 命中 +20 |
| 10 | 命中↑ クリティカル↓ | 命中 +20，クリティカル补正 −40 |
| 11 | クリティカル↑ 命中↓ | 命中 −40，クリティカル补正 +80 |
| 12 | クリティカル↑ | クリティカル补正 +40 |
| 13 | クリティカル↑ 射程↓ | 射程上限 −1，クリティカル补正 +40 |
| 14 | 气力↑ | 必要气力 −5 |
| 15 | 气力↑ 攻击力↓ | 攻击力 −100，必要气力 −5 |
| 16 | 气力↑ 弹数↓ | 弹数 −1，必要气力 −5 |
| 17 | 地形适应空↑ | 地形适应空等级 +1 |
| 18 | 地形适应陆↑ | 地形适应陆等级 +1 |
| 19 | 地形适应海↑ | 地形适应海等级 +1 |
| 20 | 地形适应宇↑ | 地形适应宇等级 +1 |
| 21 | 地形适应↑ | 全地形适应等级 +1 |
| 22 | 移动后攻击可能 | 增加 P 属性 |
| 23 | バリア弱体↑ 气力↓ | 必要气力 +5，敌防护罩效果减半 |
| 24 | バリア贯通↑ 气力↓ | 必要气力 +10，敌防护罩效果无效 |

特殊弹可随时再还原成素材，开发时选择该特殊弹然后去掉所有素材确认即可。遗憾的是可装填特殊弹的武器太少了。单从效果来看，最后一种组合无疑是最强的，能力ダウンL3命中后敌机师全能力下降30点，再配合アーマーブレイカー的装甲下降750点效果，可以大大增加进攻的效果。但玩家只能在《OG1》中取得两个气力↑，在《OG2》中只能取得1个气力↑，导致这一实用组合不能使用。不知这算不算BUG。

| 全素材特殊组合一览表 | |
|---|---|
| 组合素材编号 | 效果 |
| 1、4、8 | 攻击力 +100，命中 +40，クリティカル补正 +30，命中ダウン L3 |
| 8、9、10 | 射程上限 −2，命中 +80，クリティカル补正 −10，命中ダウン L2 |
| 8、10 | 射程上限 −2，命中 +80，クリティカル补正 −40，命中ダウン L2 |
| 7、12、13 | クリティカル补正 +80，运动性ダウン L3 |
| 1、11、13 | 攻击力 +200，射程上限 −1，クリティカル补正 +150，运动性ダウン L2 |
| 11、12、13 | 射程上限 −1，命中 −40，クリティカル补正 +160，运动性ダウン L2 |
| 23、24 | 攻击力ダウン L3 |
| 23、23 | 攻击力ダウン L2 |
| 4、15、15 | 攻击力 −400，射程上限 +2，必要气力 −10，装甲ダウン L2 |
| 6、9、13 | 命中 +60，クリティカル补正 +40，移动力ダウン L3 |
| 8、9、12 | 射程上限 −2，命中 +60，クリティカル补正 +40，移动力ダウン L2 |
| 9、12、13 | 射程上限 −1，命中 +20，クリティカル补正 +80，移动力ダウン L2 |
| 10、11 | 命中 −20，クリティカル补正 +40，敌防护罩效果减半 |
| 2、4 | 命中 +20，クリティカル补正 +10，敌防护罩效果减半 |
| 2、4、23 | 必要气力 −10，敌防护罩效果无效 |
| 2、8、13 | 攻击力 +200，射程上限 −4，命中 +40，クリティカル补正 +40，可 P |
| 2、15、16 | 攻击力 +100，射程上限 −2，弹数 −1，必要气力 −0，可 P |
| 3、3、12 | 攻击力 +200，命中 +10，クリティカル补正 +40 |
| 4、7、9 | 攻击力 −200，射程上限 +3，命中 +20，クリティカル补正 +15 |
| 5、7、10 | 攻击力 +100，射程上限 +3，命中 +20，クリティカル补正 −40，弹数 −2 |
| 9、9、10 | 命中 +80，クリティカル补正 −40 |
| 11、12、12 | 攻击力 +100，命中 −40，クリティカル补正 +160 |
| 5、11、12 | 攻击力 +100，射程上限 +2，命中 −40，クリティカル补正 +120，弹数 −2，必要气力 −5 |
| 1、6、21 | 攻击力 +200，射程上限 +1，命中 +40，クリティカル补正 +30，必要气力 −5，全地形适应等级 +1，敌防护罩效果减半 |
| 17、18、19 | 全地形适应等级 +1 |
| 17、18、20 | 全地形适应等级 +1 |
| 17、19、20 | 全地形适应等级 +1 |
| 18、19、20 | 全地形适应等级 +1 |
| 14、14 | 命中 +20，必要气力不变，能力ダウン L2 |
| 14、14、23 | 命中 +30，必要气力不变，能力ダウン L3 |

## 双人机体系统

在战场上，任何两个机师气力在110以上且机体在相互的周围8格中，此时就可以用合流指令来组成双人小队，在地图上也有Twin标志。合流后的双人小队的移动力是双方移动力的平均值取整数，移动类型则是双方共有的移动类型，例如空陆＋陆水则为陆。组成小队后会获得一定的加成，加成值则由双方的机体特性来决定，游戏中的机体特性有如下几种：

| 特性 | 效果 | W 效果 |
|---|---|---|
| 格斗 | 格斗武器的伤害值 +5% | 格斗武器的伤害值 +5%、移动力 +1 |
| 射击 | 射击武器的伤害值 +5% | 射击武器的伤害值 +5%、射程 +1 |
| 念动 | 念动武器的伤害值 +5% | 念动武器的伤害值 +5%、念动力 LV+1 |
| 命中 | 命中率 +5% | 命中率 +5%、クリティカル率 +50% |
| 回避 | 回避率 +5% | 回避率 +5%、机体追加“分身”能力 |
| 防御 | 受到的伤害 −5% | 受到的伤害 −5%、バリア效果 +200 |
| 泛用 | 命中率 +5%、回避率 +5% | 格斗武器的伤害值 +5%、射击武器的伤害值 +5%、命中率 +10%、回避率 +10% |

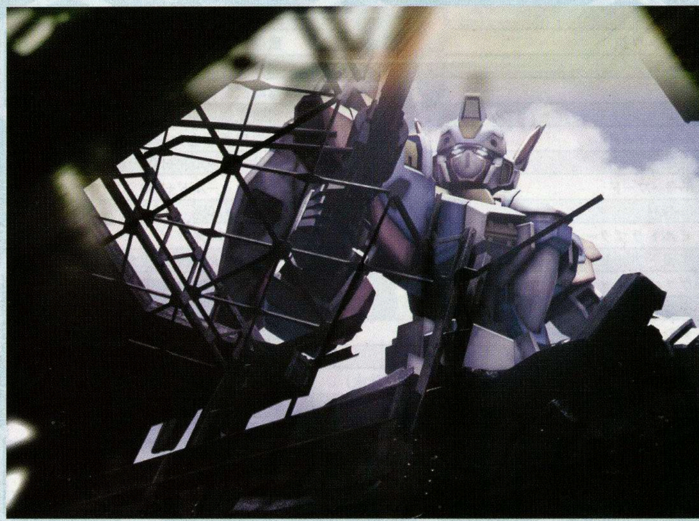
组队后的加成为两机体的特性效果之和，例如命中＋回避就是命中回避＋5%；两机体的特性相同时则为效果+W效果，显然特性相同的组成二人小队在加成方面会比较有优势。




组队后机师可使用双人精神（ツイン精神），使用时要消费双方相同的SP，集中力对双人精神也有效。此外，组成小队后，单人精神中的一些效果也是扩展到整个小队，例如加速、努力、幸运、觉醒、友情等，但是需要注意，如果使用精神后解散，则单人精神效果只有使用者才会保留，双人精神则会都消失。

我方主机攻击敌方副机或者我方副机攻击敌方主机时，造成的伤害只有正常的65%，机师习得集束攻击后可将这伤害提升到85%。和援护攻击不同的是，我方两个机师都能够使用热血或者魂来增加伤害。此外小队战斗时仍然是可以有援护攻击和防御的，甚至一次战斗4台机体都可以使用合体攻击！

击坠敌人时，小队的机师都可以获得相应的经验值和PP，但是副机师只能获得75%，学习ラーニング可提升到100%。主机师使用修理或补给获得经验值时，副机师是不会获得经验值的。在《OG2》中，让SRX和ヒュッケバインガンナー・タイプL组一队，再让有修行的人（如慕容琉、神宫寺佑）去开ヒュッケバインガンナー・タイプL，并让ヒュッケバインガンナー・タイプL的两名机师都修得ラーニング。以这种组合加上修行后，打死敌人后获得的PP值是最多的，因为要乘以5人份和修行的2倍，等于是把PP值变成了10倍。用这个方法可以为下一周目游戏积攒大量PP值。



# ACE奖励

击坠数达到50的机师会获得ACE标志，同时获得出击气力+5、击坠资金1.2倍的附加效果。不过本作中获得ACE还会有其他奖励，这是因人而异的，不过副驾驶无ACE奖励。




## 《超级机器人大战OG》

| 机师 | 奖励内容 |
|---|---|
| ダイテツ | 受到的最终伤害−10% |
| テツヤ | − |
| レフィーナ | 指挥效果+5% |
| ショーン | − |
| リュウセイ | 念动系武器给予的最终伤害+10% |
| ライ | 最终命中率+10%<br>最终回避率+10% |
| アヤ | 命中率+10% SP+20 |
| イングラム | クリティカル发生率+20%<br>SP+10 |
| ヴィレッタ | クリティカル发生率+20%<br>SP+10 |
| キョウスケ | カウンター的发生率+10%<br>格斗武器给予的最终伤害+10% |
| エクセレン | 援护攻击的最终伤害+10%<br>援护防御的最终伤害−10% |
| ブリット | 命中率+10%<br>クリティカル率+10% |
| クスハ | 援护防御的最终伤害−10%<br>获得经验值+10% |
| リョウト | 给予的最终伤害+5%<br>受到的最终伤害−5% |

| 机师 | 奖励内容 |
|---|---|
| リオ | 获得经验值+10%<br>获得资金+10% |
| タスク | ラッキー的发生率+10%<br>幸运の消费SP15 |
| レオナ | 命中率+10%，回避率+10% |
| マサキ | 给予的最终伤害+5%<br>最终命中率+10% |
| リューネ | 给予的最终伤害+10% |
| カイ | 指挥效果+5%<br>クリティカル率+10% |
| ギリアム | 最终回避率+15% |
| ゼンガー | 格斗武器的最终伤害+10% |
| エルザム | 射击武器的最终伤害+10% |
| イルム | 爱の消费SP45 |
| ジャーダ | 回避率+10%<br>受到的最终伤害−10% |
| ガーネット | 获得经验值+10%<br>祝福の消费SP20 |
| ラトゥーニ | 获得经验值+20% |
| カチーナ | 命中率+10%<br>受到的最终伤害−10% |
| ラーダ | 回避率+10%，SP+20 |
| ラッセル | 受到的最终伤害−20% |



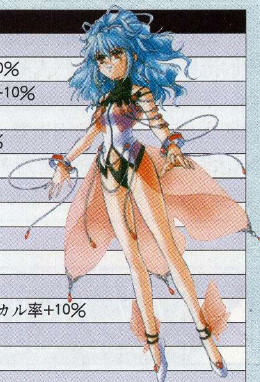




## 《超级机器人大战OG2》



| 机师 | 奖励内容 |
|---|---|
| ダイテツ | 受到的最终伤害−10% |
| テツヤ(サブ) | SP+20 |
| テツヤ(メイン) | 地图兵器以及射程1以外的武器的伤害−10% |
| エイタ | SP+20 |
| レフィーナ | 指挥效果+5% |
| ショーン | − |
| リュウセイ | 念动系武器给予的最终伤害+10% |
| ライ | 最终命中率+10%，最终回避率+10% |
| アヤ | 命中率+10%，SP+20 |
| ヴィレッタ | クリティカル发生率+20%，SP+10 |
| マイ | 最终命中率+10%，SP+20 |
| キョウスケ | カウンター发生率+10%，格斗武器的最终伤害+10% |
| エクセレン | 援护攻击的最终伤害+10%，援护防御的最终伤害−10% |
| ラミア | 射击武器的最终伤害+5%，最终命中率+10% |
| ブリット | 命中率+10%，クリティカル发生率+10% |
| クスハ | 援护防御的最终伤害−10%，获得经验值+10% |
| リョウト | 给予的最终伤害+5%，受到的最终伤害−5% |
| リオ | 获得经验值+10%，获得资金+10% |
| タスク | ラッキー的发生率+10%，幸运消费SP15 |
| レオナ | 命中率+10%，回避率+10% |
| ユウ | 回避率+10%，クリティカル发生率+10% |



| 机师 | 奖励内容 |
|---|---|
| カーラ | 获得经验值+10%，命中率+10% |
| アラド | 格斗武器的最终伤害+5%，获得资金+10% |
| ゼオラ | 射击武器的最终伤害+5%，获得经验值+10% |
| アイビス | 移动力+1 |
| マサキ | 给予的最终伤害+5%，最终命中率+10% |
| リューネ | 给予的最终伤害+10% |
| カイ | 指挥效果+5%，クリティカル率+10% |
| ギリアム | 最终回避率+15% |
| ゼンガー | 格斗武器的最终伤害+10% |
| レーツェル | 射击武器的最终伤害+10% |
| イルム | 爱的消费SP45 |
| リン | 命中率+10%，回避率+10%，クリティカル率+10% |
| ラトゥーニ | 获得经验值+20% |
| シャイン | 获得资金+20% |
| ラーダ | 回避率+10%，SP+20 |
| カチーナ | 命中率+10%，受到的最终伤害−10% |
| ラッセル | 援护防御的最终伤害−20% |
| ラウル | 回避率+10%，クリティカル发生率+10% |

## 《超级机器人大战OG2.5》

| | |
|---|---|
| コウタ | 反击给予的最终伤害+15% |

# 全改造奖励

机体全部改造后向来可选择“最大HP+10%、最大EN+10%、运动性+10%、装甲+10%、移动力+1”中的一项，不过这次改造好的机体还会有自己的一项特殊奖励，而这一项也是随着机体不同而改变的，有些非常有用，具体情况如下：



| 名称 | 奖励内容 |
|---|---|
| ハガネ | 装甲值+20% |
| クロガネ | 装甲值+20% |
| ヒリュウ改 | 武器的命中补正值+20% |
| SRX | 强化部件装备量+1 |
| R−1 | 念动武器攻击力+200 |
| R−2 | 射击武器攻击力+200 |
| R−2パワード | 射击武器攻击力+200 |
| R−3 | 念动フィールド+300 |
| R−3パワード | 念动フィールド+300 |
| R−GUN | 最大EN+20% |
| ビルトラプター | 运动性+20% |
| アルトアイゼン | 固定武器的地形适应全部为S |
| ヴァイスリッター | 固定武器的最大弹数+2 |
| ゲシュペンスト・タイプR | 固定武器的最大弹数+4 |
| ゲシュペンストMK−Ⅱ・タイプS | 最大HP+20%，最大EN+15% |
| ゲシュペンストMK−Ⅱ・タイプR | 运动性+15%，最大HP+20% |
| ゲシュペンストMK−Ⅱ・タイプTT(移动タイプ陆水) | 装甲值+15% |
| ゲシュペンストMK−Ⅱ・タイプTT | 装甲值+15% |
| 量产型ゲシュペンストMK−Ⅱ(移动タイプ陆水) | 装甲值+15% |
| 量产型ゲシュペンストMK−Ⅱ(移动タイプ陆水) | 装甲值+15% |
| 量产型ゲシュペンストMK−Ⅱ(移动タイプ陆水) | 装甲值+15% |
| 量产型ゲシュペンストMK−Ⅱ(赤) | 装甲值、最大HP+15% |
| 量产型ゲシュペンストMK−Ⅱ(绿) | 机体地形适应“空”以外全部为S |
| 量产型ゲシュペンストMK−Ⅱ | 装甲值+20% |
| シュッツバルト | 特殊能力“ABフィールド”装备 |
| シュッツバルト(白) | 特殊能力“ABフィールド”装备 |
| ビルトシュバイン | 装甲值+20% |
| ヒュッケバイン008L | Wゲージ+40，最大EN+20% |
| ヒュッケバイン009 | Wゲージ+50 |
| ヒュッケバインMK−Ⅱ | Wゲージ+50 |
| ヒュッケバインMK−Ⅱトロンベ | Wゲージ+50 |
| サイバスター | 运动性+10%，最大EN+15% |
| ヴァルシオーネ | 分身发生率+20% |
| ヴァルシオン改 | 装甲值+10%，最大EN+15% |
| グルンガスト零式 | 格斗武器的攻击力+200 |
| グルンガスト | 全武器的攻击力+200 |
| グルンガスト2号机 | 全武器的攻击力+200 |
| グルンガスト二式 | 念动フィールド+300 |
| ジガンスクード | 装甲值+10%、最大EN+15% |
| アーマリオン | 装甲值、最大HP+10% |
| ガーリオン | Wゲージ+30 |
| リオン・タイプF | 运动性+15% |
| F−28メッサー | 运动性+15% |
| F−28メッサー | 运动性+15% |
| SF−29ランゼン | 运动性+15% |

## 《超级机器人大战OG2》

| 名称 | 奖励内容 |
|---|---|
| ハガネ | 装甲值+20% |
| クロガネ | 装甲值+20% |
| シロガネ | 装甲值+20% |
| ヒリュウ改 | 武器的命中补正值+20% |
| SRX | 强化部件装备量+1 |
| R-1 | 念动武器攻击力+200 |
| R-2パワード | 射击武器攻击力+200 |
| R-3パワード | 念动フィールド+300 |
| R-GUNパワード | EN+20% |
| ビルドラプター | 运动性+20% |
| アルブレード | Wゲージ+30 |
| アルトアイゼン | 固定武器的地形适应全部为S |
| アルトアイゼン・ナハト | 固定武器的地形适应全部为S |
| アルトアイゼン・リーゼ | 固定武器的地形适应全部为S |
| ヴァイスリッター | 固定武器的最大弹数+2 |
| ライン・ヴァイスリッター | 运动性、最大EN+10% |
| ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプS | 最大HP+20%、最大EN+15% |
| ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプR | 运动性+15%、最大HP+20% |
| ゲシュペンスト・タイプRV | 固定武器的最大弹数+4 |
| 量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(赤) | 装甲值、最大HP+15% |
| 量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(绿) | 机体地形适应"空"以外全部为S |
| 量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(青) | 装甲值+20% |
| シュッツバルト | 特殊能力"ABフィールド"装备 |
| ビルドシュバイン | 装甲值+20% |
| ビルドビルガー | 运动性、装甲值+15% |
| ビルドビルガー・タイプL | 运动性、装甲值+15% |
| ビルドファルケン | 固定武器的最大弹数+2 |
| ヒュッケバイン | Wゲージ+40、最大EN+20% |
| ヒュッケバインMK-Ⅱ | Wゲージ+50 |
| ヒュッケバインMK-Ⅲ・タイプL | 装甲值、最大EN+10% |
| ヒュッケバインMK-Ⅲ・タイプR | 运动性、最大EN+10% |
| ヒュッケバインMK-Ⅲトロンベ | 装甲值、最大EN+10% |
| AMガンナー | EN+15% |
| ヒュッケバインガンナー・タイプL | 最大EN+15% |
| ヒュッケバインガンナー・タイプR | 最大EN+15% |
| 量产型ヒュッケバインMK-Ⅱ | Wゲージ+30 |
| サイバスター | 运动性+10%、最大EN+15% |
| ヴァルシオーネ | 分身发生率+20% |
| グルンガスト | 全武器的攻击力+200 |
| グルンガスト2号机 | 全武器的攻击力+200 |
| グルンガスト二式 | 念动フィールド+300 |
| 虎龙王 | 特殊能力"EN回复(小)"装备 |
| 龙虎王 | 特殊能力"EN回复(小)"装备 |
| ダイゼンガー | 格斗武器的攻击力+200 |
| アウセンザイター | 射击武器的攻击力+200 |
| ジガンスクード・ドゥロ | 装甲值+10%、最大EN+15% |
| ガーリオン・カスタム | 运动性+15%、最大EN+10% |
| ズィーガーリオン | 运动性+15%、最大EN+10% |
| アーマリオン | 装甲值、最大HP+10% |
| カリオン(银・アイビス机) | 运动性+20% |
| アステリオン | 运动性+20% |
| フェアリオン・タイプG | 运动性+20% |
| フェアリオン・タイプS | 运动性+20% |
| アンジュルグ | 特殊能力"EN回复(小)"装备 |
| ヴァイサーガ | 分身发生率+20% |
| アシュセイバー | 射击武器的攻击力+200 |
| ラーズアングリフ | Wゲージ+50 |
| ラーズアングリフ・レイヴン | Wゲージ+50 |
| ランドグリーズ | Wゲージ+30 |
| ランドグリーズ・レイヴン | Wゲージ+30 |
| エクサランス(ラウル机) | 运动性+10%、最大HP+10% |
| エクサランス(フィオナ机) | 运动性+10%、最大HP+10% |
| F32シュヴェールト改 | 运动性+15% |







## 《超级机器人大战OG2.5》

| 名称 | 奖励内容 |
|---|---|
| ART-1 | 念动武器攻击力+200 |
| グルンガスト零式(リシュウ机) | 格斗武器的攻击力+200 |
| コンパチブルカイザー | 全武器的攻击力+100 |
| アステリオンAX | 移动力+1、运动性+10% |
| ミロンガ | 运动性+15% |

# 合体攻击

特定两机或两机以上，处于对方相邻或者对角位置时武器中会增加合体攻击武器，其攻击力由以下公式计算：**合体武器攻击力＝（合体方参与合体的武器攻击力的平均值）×倍率** 其具体情况如下：

## 《超级机器人大战OG》

| 合体技名 | 参与机体 | 参与武器 | 威力 | 倍率 | 射程 | 气力 | EN | 地形 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ランページ・ゴースト | アルトアイゼン | リボルビング・ステーク | 5670～8775 | 1.5 | 1～4P | 120 | 60 | AAAA |
| | ヴァイスリッター | オクスタン・ランチャーW | | | | | | |
| フォーメーションR | R-1 | T-LINKナックル | 5646～8166 | 1.5 | 1～3 | 120 | 60 | AAAA |
| | R-2パワード | ハイゾルランチャー(散弾) | | | | | | |
| | R-3パワード | ストライクシールド | | | | | | |

## 《超级机器人大战OG2》

| 合体技名 | 参与机体 | 参与武器 | 威力 | 倍率 | 射程 | 气力 | EN | 地形 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ランページ・ゴースト | アルトアイゼン | リボルビング・ステーク | 5330～7605 | 1.3 | 1～4P | 120 | 35 | AAAA |
| | ヴァイスリッター | オクスタン・ランチャーW | | | | | | |
| フォーメーションR | R-1 | T-LINKナックル | 5693～8213 | 1.4 | 1～3P | 110 | 30 | AAAA |
| | R-2パワード | ハイゾルランチャー(散弾) | | | | | | |
| R-3パワード | ストライクシールド | | | | | | | |
| ランページ・ゴースト | アルトアイゼン・リーゼ | リボルビング・バンカー | 5915～8580 | 1.3 | 1～4P | 120 | 35 | AAAA |
| | ライン・ヴァイスリッター | ハウリング・ランチャーX | | | | | | |
| ロイヤルハートブレイカー | フェアリオン・S | ソニックドライバー | 5600～8260 | 1.4 | 1～4P | 110 | 25 | SSAS |
| | フェアリオン・G | ソニックドライバー | | | | | | |
| 天上天下一击必杀炮 | SRX | 天上天下念动爆碎剑 | 8550～10950 | 1.5 | 1～7 | 130 | 70 | SSAS |
| | R-GUNパワード(ヴィレッタ) | ハイ・ツインランチャー | | | | | | |
| 天上天下一击必杀炮 | SRX | 天上天下念动爆碎剑 | 8960～11520 | 1.6 | 3～9 | 140 | 100 | SSAS |
| | R-GUNパワード(マイ) | ハイ・ツインランチャー | | | | | | |
| 龙卷斩舰刀 | ダイゼンガー | 斩舰刀・云耀の太刀 | 8120～9800 | 1.4 | 1～3P | 130 | 65 | SSAS |
| | アウセンザイター | シュツルム・アングリフ | | | | | | |
| ツインバードストライク | ビルトビルガー | スタッグビートルクラッシャー | 6090～8540 | 1.4 | 1～5P | 115 | 30 | AABA |
| | ビルトファルケン | オクスタン・ライフルW | | | | | | |




《OG1》中的フォーメーションR没有移动后攻击的属性，不知算不算BUG。使用合体技基本上只能用原来的机师，而天上天下一击必杀炮随着R-GUNパワード的机师在ヴィレッタ和マイ间的变更，各方面性能都有一定的变化，包括威力、射程、气力要求等等。

合体攻击要消费双方的EN，如果一方有学Eセーブ的特殊技能，只会让自己减少为70%的EN消费，与之合体的其他机体不变。

# 改造继承

## 《超级机器人大战OG》

### リュウセイ（隆圣）路线

ゲシュペンストMK－ⅡTT（リュウセイ机）→ ビルトラプター（T-LINKリッパー的改造会被HBRアンダーキャノンへ继承）
R-1、R-2、R-3 → R-1（武装追加）、R-2パワード、R-3パワード
ハガネ → ハガネ（武装追加）→ クロガネ

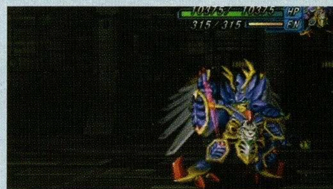
### キョウスケ（响介）路线

量产型ゲシュペンストMK－Ⅱ（キョウスケ机）→ 量产型ゲシュペンストMK－Ⅱ（カチーナ机）
量产型ゲシュペンストMK－Ⅱ（エクセレン机）→ 量产型ゲシュペンストMK－Ⅱ（ラッセル机）
アルトアイゼン、ヴァイスリッター → アルトアイゼン（武装追加）、ヴァイスリッター（武装追加）

## 《超级机器人大战OG2》

アルトアイゼン・ナハト→アルトアイゼン→アルトアイゼン・リーゼ
ヴァイスリッター→ライン・ヴァイスリッター
ガーリオンカスタム→ズィーガーリオン
カリオン→アステリオン
グルンガスト参式→ダイゼンガー
ハガネ→クロガネ
アンジュルグ→アンジュルグ（后期）
ヒュッケバインMK－Ⅲ・トロンベ→ヒュッケバインMK－Ⅲ・R





注意那些换乘后原机体还在的一般是不继承的，例如R-1→SRX、グルンガスト二式（ヒュッケバインMK－Ⅱ）→龙虎王、アンジュルグ→ヴァイサーガ等等。

# 通关特典

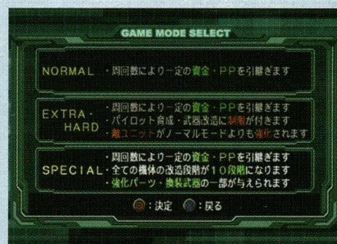
本作中，《OG1》、《OG2》、《OG2.5》是3部独立的作品，除了《OG2.5》需要通关《OG2》才会出现外，玩家可以任意选择从《OG1》还是《OG2》开始。

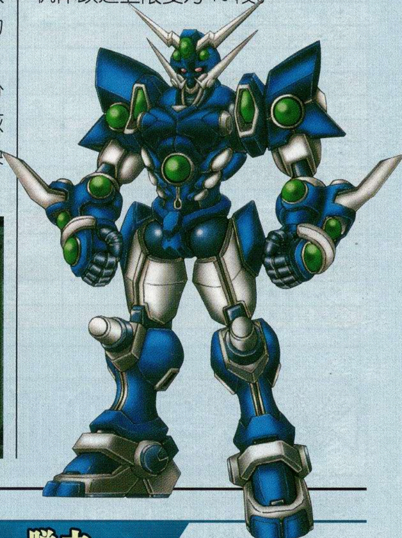
接续通关存档开始新游戏时可以继承金钱和PP值，但不同作品间只能继承金钱，相同作品间可以继承金钱和PP值。具体继承情况参见下表，4周目之后变为全额继承。

| | 金钱继承 | PP值继承 |
|---|---|---|
| 《OG1》1周目 | 上轮游戏的25% | 0 |
| 《OG1》2周目 | 上轮游戏的50% | 《OG1》1周目的50% |
| 《OG1》3周目 | 上轮游戏的75% | 《OG1》2周目的75% |
| 《OG1》4周目 | 上轮游戏的100% | 《OG1》3周目的100% |
| 《OG2》1周目 | 上轮游戏的25% | 0 |
| 《OG2》2周目 | 上轮游戏的50% | 《OG2》1周目的50% |
| 《OG2》3周目 | 上轮游戏的75% | 《OG2》2周目的75% |
| 《OG2》4周目 | 上轮游戏的100% | 《OG2》3周目的100% |
| 《OG2.5》1周目 | 上轮游戏的25% | 0 |
| 《OG2.5》2周目 | 上轮游戏的50% | 《OG2.5》1周目的50% |
| 《OG2.5》3周目 | 上轮游戏的75% | 《OG2.5》2周目的75% |
| 《OG2.5》4周目 | 上轮游戏的100% | 《OG2.5》3周目的100% |

将《OG1》、《OG2》、《OG2.5》通关后，分别会出现对应的EXTRA HARD模式。该模式无法改造武器，同时人物养成时消费的PP加倍，敌人全部以击坠数30、机体改造3段的状态出现，难度与熟练度无关，恒为HARD。

而将EXTRA HARD通关后，分别会出现对应的SPECIAL模式。该模式在初期便拥有全部芯片和强力换装武器，全机体改造上限变为10段，敌人的难度则与一周目相同。而将《OG1》、《OG2》的SPECIAL模式通关后，会出现SPECIAL 2模式，该模式与SPECIAL模式的区别在于全机体改造上限变为15段。



# 实用精神

## 单人精神

### 觉醒

和《第3次超级机器人大战α》一样，觉醒因为有双人系统而实用度大增，中后期在BOSS战以及获取有回合限制的熟练度时会发挥重要作用。利用觉醒来实现天上天下一击必杀炮连发是后期常用战术。

| 机师 | 登场作品 | 消费SP | 习得等级 |
|---|---|---|---|
| リュウセイ | OG1、OG2、OG2.5 | 70 | 35 |
| クスハ | OG1 | 70 | 32 |
| クスハ | OG2、OG2.5 | 60 | 30 |
| リョウト | OG1 | 40 | 34 |
| リョウト | OG2、OG2.5 | 55 | 30 |
| ギリアム | OG1、OG2、OG2.5 | 55 | 35 |
| ラミア | OG2、OG2.5 | 55 | 31 |
| マイ | OG2、OG2.5 | 55 | 32 |

### 再动

再动比觉醒更加实用，不过消费也更多。如果编队错误或是觉醒用完的话，再考虑是否用再动吧！

| 机师 | 登场作品 | 消费SP | 习得等级 |
|---|---|---|---|
| ラトゥーニ | OG1、OG2、OG2.5 | 70 | 32 |
| ラーダ | OG1、OG2、OG2.5 | 80 | 32 |
| レフィーナ | OG1、OG2、OG2.5 | 70 | 34 |
| リン | OG1临时参战、OG2 | 70 | 32 |
| アルフィミィ | OG2临时参战 | 40 | 1 |

### 补给

非常有用的精神，和补给装置相比，没有距离的限制，也不会造成气力下降，就是会的机师太少了，3部作品加起来也只有两个人会。

| 机师 | 登场作品 | 消费SP | 习得等级 |
|---|---|---|---|
| アヤ | OG1 | 60 | 30 |
| アヤ | OG2、OG2.5 | 60 | 33 |
| ジャーダ | OG1 | 50 | 34 |

### 脱力

对于特殊技能和机体能力拥有ガード、分身之类的BOSS来说，脱力是相当有用的，有技量限制的战果倒经常派不上用场。不过有脱力精神的游戏中只有エクセレン一人。

| 机师 | 登场作品 | 消费SP | 习得等级 |
|---|---|---|---|
| エクセレン | OG1、OG2、OG2.5 | 45 | 1 |

### 激励

激励的作用也有明显提升，主要是因为双人系统有110的气力限制。ラッセル在《OG2》中激励仅仅消费30点SP，再学会集中力，可成为中后期担当此任的主要人选。

| 机师 | 登场作品 | 消费SP | 习得等级 |
|---|---|---|---|
| ラッセル | OG1 | 65 | 34 |
| ラッセル | OG2、OG2.5 | 30 | 34 |
| ラーダ | OG1、OG2、OG2.5 | 60 | 25 |
| レフィーナ | OG1 | 70 | 32 |
| レフィーナ | OG2、OG2.5 | 50 | 32 |
| リン | OG1临时参战、OG2 | 50 | 30 |
| オウカ | OG2临时参战 | 20 | 1 |
| アルフィミィ | OG2临时参战 | 40 | 1 |
| カーラ | OG2、OG2.5 | 60 | 33 |

## 直击

对BOSS战的强力精神，配合特殊效果武器可成功削弱BOSS大量HP。尽管大部分强力武器都自带防护则贯通效果，但很多有附加效果的武器不用直击是没法发挥威力的。

| 机师 | 登场作品 | 消费SP | 习得等级 |
|---|---|---|---|
| ライ | OG1、OG2、OG2.5 | 20 | 31 |
| レオナ | OG1、OG2、OG2.5 | 20 | 10 |
| エルザム（レーツェル） | OG1、OG2、OG2.5 | 20 | 32 |
| カイ | OG1、OG2、OG2.5 | 25 | 1 |
| エクセレン | OG1、OG2、OG2.5 | 35 | 5 |

# 双人精神

双人精神是LV1就会的，因此下面就不再列出习得等级这一项。双人精神要组队后才可以使用，使用时同时消费两名机师的SP。如果有机体是多机师的话，那么只可以使用主机师的双人精神，副机师也不能和另一主机师来使用双人精神。

## 期待

用SRX单挑BOSS时的有力支援精神，可适时回复热血、觉醒等所需的SP。因为要双人小队使用，可事先找好精神较多又少使用的机师来组队。

| 机师 | 登场作品 | 消费SP |
|---|---|---|
| ラーダ | OG1、OG2、OG2.5 | 50 |
| リン | OG1临时参战、OG2 | 40 |
| アルフィミィ | OG2临时参战 | 35 |

## 大激励

最实用的双人精神之一，对于尽早组队有很好效果，记得用集中力来降低SP消费。

| 机师 | 登场作品 | 消费SP |
|---|---|---|
| エルザム（レーツェル） | OG1、OG2、OG2.5 | 75 |
| ガーネット | OG1 | 75 |
| リシュウ | OG2.5 | 75 |

## 修行

系列初次出现的、能将PP值翻倍的精神，在后期基本上在打倒BOSS前用就对了。

| 机师 | 登场作品 | 消费SP |
|---|---|---|
| タスク | OG1、OG2、OG2.5 | 50 |
| リオ | OG1、OG2、OG2.5 | 50 |
| ジャーダ | OG1 | 50 |
| アイビス | OG2、OG2.5 | 50 |

## 魂

需要单次最高攻击输出时的首选，不过消费太多SP，难以多次使用，一般是用来对付有HP低下时会逃走或者有熟练度回合数限制的BOSS。效果是对小队，有时也可用来让地图兵器提升伤害。

| 机师 | 登场作品 | 消费SP |
|---|---|---|
| リョウト | OG1、OG2、OG2.5 | 70 |
| カチーナ | OG1、OG2、OG2.5 | 70 |
| カイ | OG1、OG2、OG2.5 | 70 |
| スレイ | OG2临时参战、OG2.5临时参战 | 70 |
| コウタ | OG2.5 | 70 |
| フォルカ | OG2.5临时参战 | 70 |

# 隐藏要素

## 《超级机器人大战OG》

### 1.隐藏机体

#### リオン・タイプF

リュウセイ篇第16话“スターバク岛波高し”由リョウト驾驶出击，过关后入手。

#### ガーリオン

第24话“リューネ、そしてヴァルシオーネ”中，让ライ或タスク击坠レオナ乘坐的ガーリオン，过关后入手。

#### ヴァルシオン改

第28话“十字军が消える日”，满足本关熟练度要求，过关后入手。

#### R-GUN

第30话“里切りの镜口”，イングラム背叛后击坠他，过关后入手。

#### ゲシュペンスト・タイプR

①只可在キョウスケ篇入手。

②第20话“プライベート・アイズ”过关时ギリアムLV23以上。

③满足以上条件后，在第31话“假面の下にある颜は”就会由ギリアム驾驶登场。

#### ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプS

①只可在リュウセイ篇入手。

②在第30话“里切りの镜口”击坠イングラム乘坐的R-GUN。

③满足以上条件后，在第40话“インセクト・ケージ”就会由ヴィレッタ驾驶登场。

#### ヒュッケバイン008L

①リュウセイ篇在第29话“ジュネーブ坏灭”过关时イングラム的LV在32以上，击坠数在20以上。

②キョウスケ篇需要第20话“プライベート・アイズ”过关时ヴィレッタ的LV在23以上。

③满足以上条件后，第37话ヒュッケバイン008L便会登场。



#### グルンガスト2号机

①只可在キョウスケ篇入手。

②第20话“プライベート・アイズ”过关时ヴィレッタ的LV在22以上。

③满足以上条件后，第37话グルンガスト2号机便会登场。

### 2.隐藏武器

#### シシオウブレード

①第26话“その男の真意”过关时熟练度在23以上。

②所选主人公击坠数满足要求（キョウスケ篇キョウスケ击坠数70以上，リュウセイ篇リュウセイ击坠数50以上）。

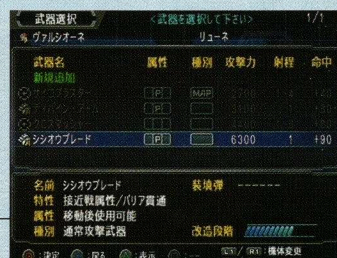
③满足以上条件，过关后入手。

#### グラビトン・ランチャー

①第31话“假面の下にある颜は”过关时熟练度在29以上。

②未选择的主人公击坠数满足要求（キョウスケ篇リュウセイ击坠数55以上，リュウセイ篇キョウスケ击坠数55以上）。

③满足以上条件，过关后入手。



### 3.隐藏强化部件

#### 勇者の印

①第34话过关时熟练度在27以上。

②满足等级要求（キョウスケ篇レフィーナ的LV在35以上，リュウセイ篇ダイテツ的LV在35以上）。

③满足以上条件，过关后入手。

#### 钢の魂

①第37话过关时熟练度在30以上。

②满足等级要求（キョウスケ篇ダイテツ的LV在38以上，リュウセイ篇レフィーナ的LV在38以上）。

③满足以上条件，过关后入手。

## 《超级机器人大战OG2》

### 1.隐藏机体

#### ビルトビルガー・タイプL

①第26话“现れた‘影’”中，アラド在和ビルトファルケン邻接之前击坠4台初期登场的敌机。

②第33话“坏れた人形”过关时，アラド的击坠数在50以上。

③满足上两项之后，第34话“红の幻想”开始时マイ会驾驶ビルトビルガー・L出击，之后要在我方援军出现前击坠5台敌机。

④以上条件满足的话，过关后入手。

#### アシュセイヴァー

①エチオピア路线第17话“樱花幻影”或者月路线第20话“新生、圣十字军”，在エキドナ被击坠或撤退后，让ラミア移动到エキドナ最后所处的位置，注意这并不会发生剧情或

者提示。推荐击坠，这样有留下的物品作为标记。

②第26话“现れた‘影’”中，让ラミア和アクセル战斗两次，注意战斗后不要让アクセル因为HP过低而撤退。

③第31话“招かれざる异邦人（前篇）”完成时ラミア的击坠数在53以上。

④满足以上条件时，第35话“乐园からの追放者”ラミア会驾驶アシュセイヴァー出场，机上还有强力换装武器ガンレイピア。原来的アンジュルグ仍会保留并有强化。



## ヴァイサーガ

①エチオピア路线第17话“樱花幻影”或者月路线第20话“新生、圣十字军”，在エキドナ被击坠或撤退后，让ラミア移动到エキドナ最后所处的位置，虽然这并不会发生剧情或者提示。推荐击坠，这样有留下的物品作为标记。

②第26话“现れた‘影’”中，让ラミア和アクセル战斗一次，注意战斗后不要让アクセル因为HP过低而撤退。

③第31话“招かれざる异邦人（前篇）”完成时ラミア的击坠数在55以上。

④满足以上条件时，第35话“乐园からの追放者”ラミア会驾驶アシュセイヴァー出场。原来的アンジュルグ仍会保留并有强化。

## ヒュッケバイン MK-Ⅲ・R

①第25话“流星、夜を切り裂いて”过关时レーツェル的击坠数在35以上。

②第37话“武神装攻ダイゼンガー”获得熟练度。

③第40话“会者定离の理”过关时ブリット、クスハ、リョウト、リオ、タスク、レオナ的等级合计在185以上。

④满足以上条件时，ヒュッケバインMK－Ⅲトロンベ变化为ヒュッケバインMK－Ⅲ・R，アースクレイドル路线第41话“热砂を越えて”开始前入手，月路线第43话“ルナティック・ドリーム”完成后入手。

## ゲシュペンスト MK-Ⅱ・S

①第40话“会者定离の理”过关时カイ的LV在33以上，击坠数在55以上。

②满足以上条件时，アースクレイドル路线第43话“眠れ、地の底に”完成后入手，月路线第41话“激震の宇宙へ”开始前入手。

## ランドグリーズ・レイブン和ラーズアングリフ・レイブン

①第8话“圣十字军の残身”让ブリット和ユウキ战斗，这样会有对话，然后将ユウキ和カーラ全部打撤退或者都击坠。

②第9话“ブーステッド・チルドレン”看ブリット和ユウキ战斗的战斗对话。

③第13话“约束は炎に消えて”看ブリット和ユウキ战斗的战斗对话，然后击坠ユウキ或者カーラ。

④欧洲路线第27话“超音速の妖精”击坠ユウキ或者カーラ，选择极东路线的话，在第28话“龙虎觉醒”不击坠一个NDC军而获得熟练度。

⑤以上条件全部满足的话，第39话“オペレーション・プランタジネット（后篇）”ユウキ的机体会换成ラーズアングリフ・レイブン，而カーラ的机体则为ランドグリーズ・レイブン，过关后均加入。

## G・インパクトステーク、ネオ・チャクラムシューター

①第37话“武神装攻ダイゼンガー”中，ゼンガー换乘ダイゼンガー后不要击坠任何敌机。

②满足以上条件后，第41话选择分支路线后入手。

## シシオウブレード

①第21话“亡国の姫君”过关时，ブリット的等级在18以上，击坠数在45以上。

②满足上一条后在第24话“テスラ研脱出”战前对话有入手的相关内容，过关后入手。

## ステルス・ブーメラン

①第8、9、11、13、19（エチオピア路线）、27话（アビアノ路线），在カーラ有登场的这些关中，击坠过她一次，那么第39话“オペレーション・プランタジネット（后篇）”カーラ的机体ランドグリーズ会追加武器ステルス・ブーメラン。

## シシオウブレード和G・インパクトステーク

①第22话“星から来るもの”打倒外星三天王，并将メキボス放在最后来击坠，击坠时入手。

## 3.隐藏强化部件

## 钢の魂、勇者の印

①第22话“星から来るもの”打倒外星三天王，并将メキボス放在最后来击坠，击坠时入手。



# 《超级机器人大战OG2.5》

## 1.隐藏机体

## ミロンガ

①第9话“崩坏する理想”カイル的ミロンガ以外的敌人全部击坠。

②之后用リューネ击坠カイル，过关后入手。



## 3.隐藏强化部件

## 勇者の印

在《OG2.5》第1话的某座大厦顶上待机，即可获得勇者の印。如果开战后不改变视角，那么沿着河往左走很快就能到，不过要罗亚变身后才能取得。

找张日本地图看看，不难发现原来这栋神秘的大厦就是Bandai本社的大楼，旁边那条河就是隅田川，原来罗亚口中的玩具公司就是Banpresto自己……（具体地点见3.隐藏强化部件的配图。）

## 2.隐藏武器

## グラビトン・ランチャー

①第11话“守るべきもの”中，アラド、ゼオラ、ユウキ、カーラ之外的全部敌机用ヴィレッター个人击坠。

②满足以上条件时，第22话“星から来るもの”初始ヴィレッタ所乘坐的机体会增加グラビトン・ランチャー这一武器。

## ブーストハンマー

①第23话“第三の凶鸟”中，初期的全部敌人在4回合内用アラドー个人击坠。过关后即可取得。




# 机体推荐

机体推荐是一个比较主观的东西，加上本作的难度又不算高。不过为方便新手还是给出一些建议吧。《OG2.5》由于过短，就不写推荐了。至于《OG2》中强力的机体其实还有不少，像响介夫妻档、百舌和隼等等，不过全写的话就成主力阵容之我见了，所以还是打住吧。

# 《超级机器人大战OG》

**SRX**：隆盛路线的绝对主力，超高的攻击力加3人份精神使其成为后期对BOSS战的杀手锏。不过在响介路线SRX基本上用不了。

**アルトアイゼン＋ヴァイスリッター**：古铁和白骑士自然是响介路线的绝对主力。两部机体分开便已经能独当一面，合体技威力更是相当强劲。两机两人的BONUS也是相当不错的。

**グルンガスト**：超斗士古伦加斯特出现较早，最强技“计都罗喉剑・暗

剑杀”威力够大，早改早用。

■サイバスター&ヴァルシオーネ：回避+地图炮是魔装机神们的特长，サイバスター因为能变形所以回避性更佳，并拥有防护罩贯通的实用招式。ヴァルシオーネ有分身补足，还能换装武器，也是非常实用的。

■アーマリオン：仅需少量金钱便可以成为一部独当一面的超强机体，把钱砸在它身上再合适不过了！

## 《超级机器人大战OG2》

■SRX+R-GUNパワード：威力最大的合体技，加上SRX又是精神仓库，与会觉醒的人组队后不断使用天上天下一击必杀炮是后期对付BOSS的最佳战术。

■ヒュッケバインガンナー·L：合体后有两个地图兵器加超远程的ALL武器，缺点是不能移动后攻击还不能外挂武器，另外最强技不带防护罩贯通也多少有些问题。让它合体后和SRX组队吧！

■ビルトビルガー·L：隐藏机体，自带令敌人行动不能的特殊武器“スタンショック”，就这一条就足够了。记得派一个会直击的人去开。

■虎龙王：这回虎龙王比龙虎王强很多，虎龙王的タイラントオーバーブレイク改满后可作为主力援护武器。不过要给ブリット学个援护攻击才能发挥作用。

■ダイゼンガー+アウセンザイター：论单兵能力的话美食家的アウセンザイター自然要强很多，而且美食家还有大激励。不过两者的合体技龙卷斩舰刀是全游戏中威力第二强的招式，可惜受SP和EN限制不可能用太多次。

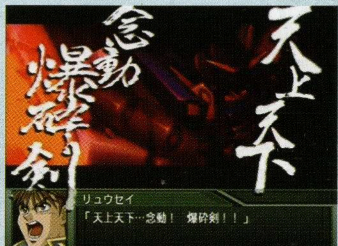
■アシュセイヴァー&ヴァイサーガ：两者只能二选一。俗称“拔刀机”的ヴァイサーガ在机体和武器性能上无懈可击，攻击动画也是华丽得掉渣，但此机不能换乘，武器又全部是格斗，与机师ラミア的能力极不协调。アシュセイヴァー的能力比拔刀机差不少，但胜在可以换乘。而之前的弓天使强化型在拿到隐藏机后也是存在的，可以让ラミア去开弓天使强化型，而让其他人来开アシュセイヴァー。

■フェアリオン·G+フェアリオン·S：合体技威力不错消耗也很小，光凭这个就足以成为使用理由了。此外高回避而且可外挂武器的特性，无论是作为辅助攻击、吸引火力或是在前线修理补给都很合适。

■ヒュッケバインボクサー·タイプR：最强技的威力在除了合体技之外的招式里算是数一数二的，而且可以换乘。不过登场时间比较晚。

アーマリオン：和《OG1》一样好用，不过这次因为逆天机太多，所以到后期就比较有问题，可以给辅助系角色使用。

■ガーリオン·カスタム：机师レオナ的出色能力加上ガーリオン·カスタム的高性能，使这个组合成为本作中最能闪的组合。后期换上ズィーガーリオン后更加夸张。




# 战术指南

## 大激励的活用

本作新加的双人战斗系统会带来不少好处，因此在每话尽早让我方成双成对还是有必要的。不过需要双方气力都在110以上，因此全员气力+5的大激励就是中后期非常有用的精神了。大激励消耗75SP，会的人只有ガーネット和エルザム（レーツエル），要想尽快发挥作用，就得能够马上使用两次。学会集中力后也要求有120的SP，因此要尽快学习SPアップ以及SP回复。

## 无敌的直击

直击一般是用来对付敌人各式各样的防护罩的，不过游戏中主力机体的最强武器大多带有防护罩贯穿的能力，没有必要再使用直击。游戏中用得更多的是用直击+アーマーブレイカー等特殊武器，这样即使是有フルブロック的BOSS也同样会中招。我们最常用的特殊武器有スタンショック（行动不能，隐藏机体ビルトビルガー·L自带武器）、アーマーブレイカー（装甲下降750）、スピリットテイカー+（气力下降10）。这些效果都可以持续一回合。

## 天上天下无敌战术

中后期不少BOSS都有各种防护罩甚至歪曲フィールド这样强制减半的特殊能力，还有HP、EN回复以及低消耗的强力武器，打起来费时费力。不过只要找准战术，任何BOSS都撑不过一回合。

首先自然是用特殊弹了。先用直击+スタンショック让BOSS无法行动，再用アーマーブレイカー等降低装甲和气力，接下来就是不停觉醒和再动使用热血后的一击必杀炮来攻击BOSS。SRX可以和有觉醒的队员放在一起，旁边再放着R-GUNパワード，这样就能不断使用天上天下一击必杀炮来攻击BOSS。热血就交给隆圣和莱，EN不够就让彩用精神去回复，觉醒则让小队另一机的成员去担当。

如果担心精神不够的话，可以事先编好会用期待的小队。补给工作也可以让补给机去完成，不过这样会造成气力下降，因此有必要补个激励之类的。不过除了最终BOSS，估计没几个BOSS能撑到这么久，随便来几次觉醒就OVER了。




## 打倒三天王

《OG2》的第22话“星から来るもの”是相当有名的一话，在这一话如何打倒三天王就是玩家不停追求的目标，而且相关的奖励也是相当丰厚的。要更有效率地打倒三天王，做好相应的事前准备是有必要的，不然时间和S/L的次数会明显增加。所做的准备工作有两点，其一是在第11话“守るべきもの”让ヴィレッタ一人击坠アラド、ゼオラ、ユウキ、カーラ之外的全部敌机，这样到第22话《星から来るもの》ヴィレッタ的机体就会追加强力的重力炮グラビトン·ランチャー。

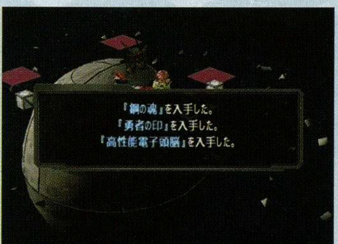
其二是在第15话“谁がための盾”可以使用レフィーナ的ヒリュウ改时，在过关后对ヒリュウ改做相应强化，EN改造满，资金充足可改造ヒリュウ改的最强武器舰首超重力冲击炮，这会是对三天王战我们的主力武器。再让ヒリュウ改带上修理和补给装置，最重要的是让レフィーナ习得SP回复的技能，一周目推荐接下来在第17话选择月路线，这样有15～17三话时间来让レフィーナ尽量击坠敌人来获取习得SP回复所需的80PP。

作好准备后来到第22话“星から来るもの”，一开始就向ネビーイーム移动。第三回合四天王出现，剧情战后剩下的三人各有不同的目标，アギーハ专找リューネ，メキボス紧盯ギリアム，シカログ则看上了レフィーナ。借助ネビーイーム的地形适应，ギリアム每回合集中，リューネ回避，レフィーナ防御，基本没有危险，可等消灭其他杂兵之后再考虑对三天王战。这一阶段的主要目的是利用三天王各自的目标来调动他们的位置，一定要避免出现他们进入ネビーイーム或者处于相邻位置互相援护的情况，可先用L3键标记出ネビーイーム的范围。杂兵全灭后继续调整我方位置，让母舰处于シカログ第5格射程处，リューネ、ヴィレッタ在她相邻的第6格处，方便使用援护以及指挥效果，同时将シカログ、アギーハ调动到较近的位置准备动手。至于メキボス，让ギリアム停留在他的第10格射程，继续集中吸引火力即可。

接下来建议先对付アギーハ。她的机体是敌方三机中回避最高的，还有分身技能，要打倒她又不想S/L就需要使用必中技能了，好在她机体的装甲和HP也是最低的，用必中加援护攻击的话几个回合就能将她送走。

之后要打倒シカログ，シカログ比较好对付，虽然他HP多装甲厚，可回避率太低，我方无须使用精神就可以保证100%的命中。待其特殊弹用完后，留母舰在其攻击范围内，其他人可以远远地用长距离武器将其耗死。

最后的目标是メキボス。这个时候就不用客气了，把剩下的精神都用掉吧！将他干掉之后就能拿到高性能电子头脑、勇者の印、钢の魂、シシオウブレード、G·インパクトステーク，不枉我们花费这么多时间了。



Disney SQUARE ENIX

# KINGDOM HEARTS II Final Mix



《王国之心II 最终混合版》中除了剧情的补完之外，最为厚道的就是增加了大量的新要素。新的换装、新的隐藏BOSS、新的难度、新的收集要素等，都值得玩家去反复研究。而新增要素中最大的难点无疑就是里XIII机关与铠甲男的挑战，他们在最高难度下的攻击可是非常疯狂的，但是打败他们之后（还需完成XIII蘑菇任务）就可以观赏隐藏的CG的诱人奖励，还是让不少玩家毅然选择クリティカルモード开始游戏。本次的研究我们就为大家带来新增要素的研究，除了详细地为你讲解最高难度下里XIII机关与铠甲男的攻略方法之外，还有全王冠与XIII蘑菇的收集方法。

| PS2 | 王国之心II 最终混合版+ | Square Enix | A・RPG |
|---|---|---|---|
| | キングダムハーツII ファイナルミックス+ | | 日版 |
| | 2007年3月29日 | 1人 | 7980日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

# 目标！里XIII机关击破！



## No.12 非情的妖姬 拉克茜努 Larxene

| | |
|---|---|
| 推荐换装 | Final Form、Limit Form |
| 攻略难度 | ★★★★ |
| 战斗奖励 | 失われた幻影 |

拉克茜努的攻击以雷属性为主，战斗之前不妨换上一些雷属性耐性高的装备。战斗的一开始拉克茜努就会发动连续的雷电魔法攻击，所以开始就闭着眼睛发动“リフレガ”将她的攻击反射回去，反射回她的魔法后可以立刻跟进再给她一套连击，否则就等着被魔法连击轰上天吧。注意如果不小心被她的连续雷魔法击中，在空中时千万不要采取任何操作，因为我们身上装备有“ラストリーヴ”与“コンボリーヴ”技能，所以在空中受到连续攻击时并不会挂掉，如果此时采用受身反而会被接下来的攻击击中而死。拉克茜努的分身攻击速度很快，听到她的笑声之后应立刻使用翻滚或快速冲刺回避，回避掉她的分身进攻后屏幕中会出现两个拉克茜努，其中一个为真身，锁定后立刻快速移动到她身前进攻，进攻时不要贪心，听到笑声后要立刻再次回避。对付她的分身攻击时也可以多多使用“リフレガ”，出现特殊攻击提示的时间很短，抓住机会发动成功可以迫使她分身消失并造成她真身一定时间的硬直。

拉克茜努的HP在5格左右时会开始使用必杀攻击，此时她会站在场地中央以她的身体为轴心发动大范围的旋转雷电攻击，此招没有什么好的回避方法，只能不停地使用“リフレガ”，如果在她发动此招时恰巧没有足够的MP可以利用变身来回复。Final Form的快速连续攻击可以压制住甚至格挡拉克茜努的绝大数攻击，而Limit Form普通攻击的终结技威力巨大，可以一击打掉她一格半左右的HP，在战斗中应该多考虑使用这两种换装对付她。



## No.10 命运的赌徒 鲁克索德 Luxord

| | |
|---|---|
| 推荐换装 | − |
| 攻略难度 | ★★★ |
| 战斗奖励 | APアップ |

鲁克索德的战斗同剧情中的没有什么差别，无非是耐打了一些，战斗依然是通过上方的时间槽来判定输赢，但索拉的HP为0依然会被判定为失败。鲁克索德主要以手中扑克牌来进行攻击，不过他的攻击频率与攻击力均不是很高，完全可以利用猛攻来压制住他的进攻，靠近他后出现的特殊攻击提示依然可以无视。他一次会放出两个扑克牌来干扰索拉，放出的扑克可以利用特殊攻击直接破坏，但注意破坏扑克的速度要快，不然等到他下次再放扑克的时就不好对付了。鲁克索德的还喜欢将自己隐藏在扑克牌中，只有找到正确的扑克牌并将其破坏才可以把他从扑克中逼出来，使用地面或空中的范围终结技可以轻松的灭掉大量扑克。当听到鲁克索德说话的时候就代表他要发动连续攻击，此时应立刻使用“リフレガ”防御。

鲁克索德的必杀为强制玩家选择四张扑克，如果选择错误不但会为他回复大量的时间槽索拉还会强制变为骰子状态，好在选择的难度不大，只需将指令菜单上的四项全部变为○即可，选择的时间很充裕，完全可以看准了再按。由于战斗中只有索拉一人出场，所以战斗中只能够使用Limit Form换装，不过由于战斗的难度并不大，所以可供变装发挥的空间并不是很大。本场战斗的时间也许会比较长，要保持足够的耐心与鲁克索德周旋到底。



## No.8 炎之烈风 阿克塞尔 Axel

| | |
|---|---|
| 推荐换装 | Limit Form |
| 攻略难度 | ★★ |
| 战斗奖励 | マジックアップ |

阿克塞尔的这场战斗中地形条件对我方十分不利，地面被火焰笼罩时索拉的HP会不停地减少，碰到周围的火墙也会受到伤害，但其实与阿克塞尔的战斗是里XIII机关中最简单的BOSS战之一。由于周围的火墙具有伤害判定，所以在战斗前建议将“エアスライド”高速移动这项技能关闭，以免在翻滚时误操作发动高速移动而撞到周围的火墙。阿克塞尔无论在普通状态还是变装状态下都可以找到方法对付他，通常状态下可以通过锁定后翻滚来回避他的进攻，翻滚起身后还可以给他一套连击，“リフレガ”可以反弹他的进攻并对他造成一定时间的硬直。看到阿克塞尔跳出场地之外就代表我们的机会来了，此时会出现特殊攻击的提示，发动后可以消除地面的火焰。阿克塞尔的必杀为使用手中的武器发动乱舞，只要与他保持一定的距离就不会被攻击到。

Limit Form换装状态下阿克塞尔几乎没有还手之力，由于地面的火焰HP会不断减少，所以“ダメージアスピル”技能（受到伤害回复MP）可以保证我们有用之不竭的MP。使用L1+△一套连击下去之后（连击终结后要向场地中央移动，否则会被火墙烧到），阿克塞尔必定会跳出场外出现并特殊攻击的提示，发动特殊攻击将地面的火焰熄灭后再使用L1+△对其猛攻，等待他将地面重新变为火焰状态后就可以再次对其发动特殊攻击，如此几个回合就可以将阿克塞尔击败。



## No.6 影之策士 杰克西昂 Zexion

推荐换装 —

攻略难度 ★★

战斗奖励 失われた幻影

杰克西昂还是同表Ⅹ Ⅲ机关里一样那么弱，攻击方式与攻击频率没有什么变化，HP也并不是很多。在书外的世界状态下杰克西昂只会使用光线攻击这一招，此招没有攻击力，但是会将索拉与同伴变成魔法书的形态（在同伴没有全部变为魔法书前，光线攻击对索拉无效），此时应该迅速将变为魔法书的同伴解救出来，解救方法很简单，只需将魔法书击破即可。但要注意的是一旦索拉与同伴全部被变为魔法书时就会进入到书中的世界，此世界中杰克西昂的攻击才会对索拉等人造成伤害，所以在本场战斗中一些消耗同伴的换装并不实用，白装与黄装这种消耗两个同伴的变身最好不要使用，因为只剩索拉一人在场上时只要被光线攻击到就会直接进入书中的世界。进入书中需要找到伪装成书本形态混杂在众多书中杰克西昂的正体，将正体攻击到一定程度后使用特殊攻击才可以从书中脱出，对付大量的书本时使用重力魔法或攻击范围较大的雷电魔法比较有效。

书中选择正确的指令时指令比表机关战中要多，其实只要按△键翻页的速度够快也并没有什么难度。当场地中央出现三本照射在红蓝光线下的三本书时，需要选择正确的书本站在光线之内，否则就会受到杰克西昂的魔法攻击，不过在装备了“コンボリーヴ”技能的情况下只要不在空中使用受身，此招也没有什么威胁。



## No.4 冰冻的学士 维克森 Vexen

推荐换装 Final Form

攻略难度 ★★★

战斗奖励 失われた幻影

又是一个在表Ⅹ Ⅲ机关战中交战过的对手，地上移动的阴影会寻找索拉的位置，一旦索拉站在阴影上画面左上方的数据槽就会不断增长，此战中数据槽的增加速度要比表机关战中快得多，当数据槽右方的数字变为1以上维克森就会开始召唤无心状态的索拉协助战斗，数据槽右方的数字越高，维克森召唤出无心的能力也就越强，MAX状态下无心的攻击力十分恐怖，反倒是维克森本身的攻击没有什么威胁。战斗初期使用高速移动可以避开阴影，寻找机会将维克森手中的盾牌破坏才能对维克森造成伤害，不过在混战中战斗中数据槽会不可避免地增长，等待维克森召唤出无心后要优先使用高速移动回避无心再寻找机会对付他，当无心与维克森一起时可以用“リフレガ”将维克森的冰柱反射回去攻击两人，如果变身成白装也可以无视无心的骚扰，以猛烈地攻击压制住两人。

维克森的必杀为全身围绕着冰块向索拉发动冲撞或冰块攻击，使用“リフレガ”可以防御，MP不足时也可以锁定他并与其保持最远的距离看准时机翻滚或高速移动也可以回避。被维克森变成冰块后需快速按△键将冰块解除，否则如果此时HP不足很可能被他击杀。由于维克森的盾牌只有使用特殊技才能够破坏，所以本场战斗建议将地上连击数+1的技能“コンボプラス”以及回复MP时不出终结技的技能“チャージバーサク”解除来保证在最少的攻击次数下发出终结技，武器则推荐使用打败萨菲罗斯获得的“フェンリル”（地上与空中连击数−1）。



## No.2 魔枪的射手 西格巴尔 Xigbar

推荐换装 Limit Form

攻略难度 ★★★

战斗奖励 ガードアップ

西格巴尔一直处于浮空的状态，地面的普通攻击是打不到他的，所以空中连击的效率比较重要。西格巴尔的普通射击都可以使用□键将他的子弹格挡回去（注意格挡的时机，西格巴尔瞬移后发射子弹的时间并不规律），基本连续格挡2～3次即可使其进入硬直状态，趁着这个时间可以高速移动至其下方进行攻击，攻击时不要贪心，看到他瞬移之后就要立刻停止，否则会被他的射击击中。使用高速移动和翻滚也可以回避西格巴尔的普通射击，但由于回避后并没有什么很好的机会反击还有一定的风险被他的连续射击击中，所以不推荐使用这两种方式回避他的射击。在与西格巴尔战斗时会不停地切换场地，而切换的场地地形大多对我方不利，迅速使用格挡将其击昏后使用普通攻击的终结技即可返回最初的场地。

西格巴尔发动必杀时是在一个狭小的场地之内，绕着场地跑可以回避其绝大部分的射击，不过最安全的方法还是发动与唐老鸭或果菲的连携技，连携技的无敌时间正好可以撑到他发动必杀完毕。西格巴尔进入狙击状态后与剧情战斗略有区别，这里需要先躲开他一连串的射击才会出现特殊攻击的提示，而且特殊提示的时间非常短。



## No.1 暗之探求者 塞姆纳斯 Xemnas

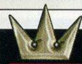
推荐换装 Limit Form

攻略难度 ★★★★★

战斗奖励 パワーアップ

与塞姆纳斯的战斗共分为两个阶段。第一阶段为剧情中在记忆の摩天楼的那场战斗，第一阶段比较简单，塞姆纳斯只会使用光剑攻击与防御壁。塞姆纳斯的单剑攻击很好回避与格挡，破绽也很大，回避或格挡后可以轻松地给他一套反击，双剑的连续攻击就比较有威胁了，与他保持一定距离看到他拿出双剑后立刻使用高速滑行可以回避掉，不过即使被击中也没有关系“コンボリーヴ”可以保证索拉受到连击后存活下来，等待他结束攻击后马上回复HP即可。战斗之前推荐装备上“チャージバーサク”技能，用来没有MP时给塞姆纳斯造成连续的打击从而压制他的进攻。塞姆纳斯的HP在一定程度以下就可以靠近大楼发动特殊攻击了，出现特殊攻击的提示共分为三个阶段，第三阶段的提示时间最短但可以直接将塞姆纳斯的HP打至1。

第二阶段就是剧情战斗的最终战，利库也会参战，在战斗前可以调整一下装备。一开始塞姆纳斯会不断发射球状的爆发魔法来干扰索拉，可以用高速移动从侧面接近他，近身攻击他时注意观察爆发的位置，准备随时使用“リフレガ”防御。由于利库会不断为索拉回复HP，所以初期的战斗并不会很难，塞姆纳斯的激光连射也可以用□键格挡掉。索拉被塞姆纳斯抓到后，控制利库救索拉这里是个难点，利库基本上被攻击到2～3次就会死掉，所以一定要以最快的速度冲到索拉面前发动特殊攻击。其实只要能够给予塞姆纳斯持续的攻击，他根本就没有机会抓住索拉。塞姆纳斯濒死状态下发动的必杀需要连打△与○键格挡，这里要坚持的时间大概是剧情战的2倍，建议体力不支者如有条件叫上一位亲朋好友为您分担一个按键会好一些……



## No.3 旋风的六枪 札尔丁 Xaldin

推荐换装 —

攻略难度 ★★★★★

战斗奖励 ガードアップ

札尔丁的招式与剧情战斗相比并没有什么变化，不过攻击力有明显的提升，被连击击中HP就差不多剩下1了。本场战斗比较考验玩家对□键格挡时机的把握，战斗开始后札尔丁会使用三次风弹攻击，使用□键可轻松将其格挡。接下来要切忌与札尔丁硬拼，因为在他有风护身的状态下，靠近他攻击反而会受到伤害。等待札尔丁走进索拉发动枪攻击，出现特殊指令提示时是最佳的格挡时机，格挡成功后快速按△键即可积累大量的跳跃攻击（最多可以积累9次），攒够跳跃攻击后等待札尔丁没有风护身时就可以对其发动连续的攻击，9次跳跃攻击大概可以去掉他3～4格HP。接下来札尔丁有很大的几率发动连续的雷电攻击，使用高速滑行绕着场地飞行就不会被他击中，绕开雷电时看准时机还可以积累几次跳跃攻击。

后期札尔丁的攻击比较疯狂，格挡的时机也不好把握，所以跳跃攻击只需积累一次用来解除他的风护身。札尔丁必杀回避方法同剧情战斗中一样，当他召唤出巨大无心跳出场地外时使用高速滑行快速移动至其召唤兽的左上角即可毫发无伤，如果对自己的操作有自信也可以使用“リフレガ”防御。由于连续攻击札尔丁的机会很少，同伴的连携攻击与彼得・潘的召唤魔法当然也是最有效的回避方法。白装没有格挡技能，在面对札尔丁的枪刺攻击不能格挡；而Limit装又没有有效的高速移动手段，对连续的雷电攻击比较吃亏，这两个最实用的换装在札尔丁面前都占不到便宜。



## No.5 寂静的豪杰 雷克塞斯 Lexaeus

推荐换装 Limit Form

攻略难度 ★★

战斗奖励 失われた幻影

终于又等待到一场轻松的战斗，雷克塞斯除了力量的提升速度变快了之外同表机关战斗时基本没有什么变化。雷克塞斯的攻击频率很低，我们有足够的时间来判断格挡或“リフレガ”的时机。当他身上有斗气时索拉的连攻很难对其造成伤害，此时就要等待时机防御后反击，发动特殊攻击可以将其身上的斗气强制解除。

其实此场战斗只要索拉的火力够猛就能够完全压制住雷克塞斯的进攻，攻击力高的Limit Form换装正好可以派上用场，L1+△的技能甚至能够其硬拼。雷克塞斯跳出场地之后会使用大范围的岩石魔法，不过由于准备时间过长，只需控制索拉在场地中不断使用“リフレガ”即可完美防御此招。与雷克塞斯的近身肉搏战时注意不要被他的投掷攻击击中，不过这也算是他最有威胁的一招了。雷克塞斯的那恐怖飙升的力量值完全是唬人用的，可以完全无视，只要索拉的攻击力够高并能够对其保持连续地打击，很快就能结束战斗。



## No.7 月舞之魔人 塞克斯 Saix



| 推荐换装 | — |
|---|---|
| 攻略难度 | ★★★★ |
| 战斗奖励 | ガードアップ |

画面左上方会出现一个蓄力槽，蓄力槽没满之前塞克斯就是一个废柴，可以利用这段时间对其猛攻。一旦塞克斯将蓄力槽蓄满，他会像换了个人发动疯狂的进攻，一个不小心索拉就会挂掉，所以看到蓄力槽需满时一定要马上停止进攻并快速离开塞克斯在场地的角落使用“リフレガ”防御。看到塞克斯跳起将手中的大剑扔出或在远处将大剑扔出后要马上根据提示捡起地上的大剑（出现提示的时间比剧情战要短得多），因为只有利用大剑才可以将塞克斯的蓄力槽清零，这是本场战斗最关键的步骤，否则就等着看他一遍又一遍地发动必杀吧。

正常状态下攻击塞克斯时不要贪心应在一轮连击后停下来，听到他说话立刻按□键防御，因为如果被他的普通攻击击中他会在索拉硬直的时间加快蓄力的速度。塞克斯在HP充足时蓄满力后发动的进攻并不猛烈，并很快会将手中的大剑扔出，但将其HP打掉5格左右后他蓄满力后的必杀攻击就比较令人头疼了，“リフレガ”对他的必杀效果不是很好，很容易被击中，只有使用快速滑行先避避风头，待其必杀发动完毕再上前使用“リフレガ”看准时机捡起大剑，□键的格挡很难防御住塞克斯蓄满力后的攻击，建议不要使用它。这里提供一个回避BOSS长时间必杀的方法：召唤出彼得·潘后发动他的特殊攻击可以保持很长一段无敌时间，用这段时间基本可以将所有BOSS的必杀撑过去，要把握好发动的时机。



## No.9 小夜曲的旋律 德米克斯 Demyx



| 推荐换装 | Wisdom Form |
|---|---|
| 攻略难度 | ★★★ |
| 战斗奖励 | APアップ |

德米克斯的实力在里ⅩⅢ机关中应该排得上前几名，战斗的一开始要分别在半分钟之内对付几匹水分身，由于水分身出现特殊攻击提示的几率非常低，而且攻击欲望也比剧情战中高得多，如果依然使用普通攻击时间是肯定不够用的。火魔法对水分身有特效，所以推荐使用Wisdom Form变装并将火魔法设置到快捷键上用来快速消灭德米克斯召唤出的水分身（虽然黄装与白装的魔法威力也很高，但需要的Drive过多所以不推荐使用这两种变装），而武器方面则推荐使用MP回复速度提升75%的アルテマウエポン。由于消灭水分身会掉落大量回复MP的魔法泡，再带上几个回复MP的药品，所以也不必担心MP不够用。

在限定时间内将所有德米克斯召唤出的水分身消灭才能攻击到他的正体，整个战斗的流程基本按照消灭水分身→对付德米克斯→消灭水分身的流程进行。德米克斯的弱点是火属性，所以火魔法对他也有特效，整场战斗索拉甚至可以不使用普通攻击，当然前提是你必须有足够的MP来保证进攻。德米克斯召唤出少量水分身是补充MP的最佳时机，可以借此机会故意将MP用完，20左右秒的时间足够重新蓄满MP，而那些水分身即使用蓝装的普通攻击也能清理干净。德米克斯的HP只剩1时是无法直接将他击败的，需要再次消灭三轮水分身才能真正打败他，最后一轮要在半分钟内消灭99个水分身，所以在此之前要保证索拉的Drive至少在3以上。



## No.11 优雅的凶刃 玛尔夏 Marluxia



| 推荐换装 | — |
|---|---|
| 攻略难度 | ★★★ |
| 战斗奖励 | 失われた幻影 |

经过表机关的战斗后，我们对玛尔夏的攻击方式都应该比较熟悉了，而此战他除了HP增多外其他能力并没有加强，实际战斗的难度甚至不如表机关。战斗最初索拉头顶的数字为自身的等级数，每被玛尔夏击中一次数字就会减1，当数字为0时无论索拉的HP还剩多少都会被强制判定为战斗失败，在战斗中除了自身的HP还要时刻留意索拉头上的这个数字，等级到达99级会使战斗的难度大为降低。

玛尔夏挥舞镰刀发动旋风能够将索拉吸至身边，此时是最佳的格挡时机，格挡或“リフレガ”他的这一轮攻击，就会出现特殊攻击的提示，特殊攻击共分为两种，其中一种的效果为将索拉头上的数字+10，另外一种为对玛尔夏的强力打击。玛尔夏消失再出现场地中央后会发动地面的暗属性攻击，一旦碰到地面上的圆圈就会损失大量的HP，此时应站在圆圈的空隙观察玛尔夏的动作随时准备格挡或“リフレガ”。后期玛尔夏会发动跟随在索拉身后的连续暗属性光柱必杀攻击，利用高速滑行可避开前期的攻击，但最后一击需要使用“リフレガ”防御。回避必杀攻击最安全的方法依然是召唤彼得·潘，战斗后期可以攻击到玛尔夏的机会不多，尽量在彼得·潘消失之前抓住机会给予他最大的打击。



## No.13 邂逅之键 罗克萨斯 Roxas

| 推荐换装 | Limit Form |
|---|---|
| 攻略难度 | ★★★★★ |
| 战斗奖励 | マジックアップ |

罗克萨斯的攻击方式很有规律，但是在后期他攻击的间隙比较短，招式又大多为多Hits的连击，所以抓住机会反击是很考验玩家操作的一件事，稍有不慎被打中，HP基本就剩下1了。战斗一开始先使用“リフレガ”把罗克萨斯的攻击反弹回去，紧跟着高速移动至他身前可以接一套连击，罗克萨斯的硬直时间非常短，所以在这场战斗中一定不能贪心，遇到破绽打出一次终结技就应收手，否则必会遭到反击。通常状态下罗克萨斯使用浑身围绕光柱和使用键刃连续攻击这两种招式的几率最高，前者使用“リフレガ”能将他发出的光柱发射回去并使其硬直，后者使用□键可以挡住他前几次的进攻（使用“リフレガ”会被连击击中），但格挡两次后要马上使用“リフレガ”防御他的终结技。

罗克萨斯的必杀技很好回避，不会给索拉造成麻烦，看到他移动到场地中央开始发招只需锁定后控制索拉围着场地边缘高速滑行就不会被击中，必杀技的准备时间比较长，在滑行之前还有短暂的时间可以用来使用回复道具。在本场战斗中Limit Form依然能够发挥出很大的作用，由于拥有Limit技附加吸收HP效果与受到攻击回复MP的技能，即使在与罗克萨斯硬拼的过程中也不会落下风。



## 最终的挑战！铠甲男！



| 推荐换装 | Limit Form |
|---|---|
| 攻略难度 | ★★★★★ |
| 战斗奖励 | つながりの证 |

铠甲男的顺序没有什么规律可循，在对付他时应该采用见招拆招的战术，这也要求我们要对他的所有招数做到心中有数。连续的三段空中冲刺攻击是铠甲男使用频率最高的招数，也是破绽最大的招式，看准时机使用翻滚或高速移动都可以轻松将其回避，但要注意铠甲男会连续发动1～3次三段冲刺，而且还会在三段冲刺后追加鞭子攻击，他发动鞭子攻击前身体在空中会有一个准备动作，此时就要使用高速移动离开他的攻击范围，铠甲男落地后就是最佳的攻击时机，立刻冲上去可以给他两到三套连击，但如果他落地时距离索拉过远，还是建议放弃这次进攻的机会。虽说使用□键也可防御他的冲刺攻击，而且防御后更容易把握反击时机，不过对操作的要求较高，不推荐使用。铠甲男骑着摩托的高速撞击同空中冲刺类似，可以用同样的方法化解，不过有时他在骑上摩托之前会发出两个浮游炮骚扰索拉，“リフレガ”与高速滑行可以用来回避浮游炮的攻击。

当铠甲男以跑步的状态向索拉冲来会有很大的几率发动将键刃变成盾状再放出黄色能量突击的招式，不过使用□键可以轻松将此招防住，防御后索拉会处在铠甲男的身后，反击轻而易举。铠甲男濒死时会连续发动三次突击，不过即使被全部命中，有“コンボリーヴ”技能的护身索拉也挂不掉的。

铠甲男在战斗中还会将手中的键刃巨大化并发射出光弹，此招是他所有攻击中最好化解的招数，使用普通攻击、□键格挡或“リフレガ”都可以轻松将光弹反弹回去，如果反弹回去的光弹击中铠甲男还可以使他露出极大的破绽，而且被光弹击中后铠甲男的防御力会暂时下降很多。使用翻滚或高速移动穿过光弹可以将光弹引爆，而翻滚或高速移动无敌时间可以保证索拉不被炸到。由于他在将键刃巨大化的过程中具有攻击判定，如果距离太近会被弹很远。

铠甲男将键刃变成弓箭的状态会发射出光箭束缚住索拉，此时要在不断滚动地指令栏中选择正确的指令（エスケープ）才可解除束缚。铠甲男拿出弓箭时会发出特殊的音效，听到音效后立刻使用“リフレガ”防御住三次光箭攻击后即可在他收招时向他发起攻击。

铠甲男的封印阵分为黄色与蓝色两种需要分别使用魔法（推荐雷魔法）和物理攻击将他的身边的晶球击破才可解除封印。铠甲男的必杀攻击分为三个阶段，前两个阶段可以使用高速滑行围绕着场地飞翔回避，最后一个阶段则要使用□键或“リフレガ”来防御了，如果抓不好时机也可以派彼得·潘出场来抵挡。只要摸清铠甲男的进攻方式，耐心与之周旋，最终的胜利一定会属于我们。

# 新增的王冠收集

本作在各个世界的场景中增加了王冠的收集要素。获得王冠后可以在吉米尼记录里进行查看，每一个王冠都是一个拼图的一小部分，收集齐一张拼图并在吉米尼记录里将拼图拼成一个完整的图案（拼图时右摇杆可以转换图片的摆放方向），就可以获得奖励。

## 王冠分布一览

**黄昏镇**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 夜明け | 驿前通り |
| 夜明け | トラム广场 |
| EDGE | トラム广场 |
| EDGE | 驿前广场 |
| 夕暮れ | サンセット住宅街 |
| 夕暮れ | サンセット住宅街 |
| 夕暮れ | サンセットヒル |
| 夕暮れ | サンセットヒル |
| 夕暮れ | 屋敷前 |
| 夜明け | 屋敷：ロビー |
| 夜明け | 屋敷：ロビー |
| 夕暮れ | 屋敷：白い部屋 |
| 夜明け | 屋敷：コンピューター ルーム |
| 夜明け | 屋敷：ポッドルーム |
| 夕暮れ | 不思议な塔 |
| 目　め | 塔：ドレスルーム |
| 夕暮れ | 塔：ドレスルーム |
| 夕暮れ | トンネル |
| 夕暮れ | 地下连络通路 |
| 夕暮れ | 地下连络通路 |

**虚空城**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 夕暮れ | アンセムの研究室 |
| 夜明け | 城通用口 |
| EDGE | 城通用口 |
| 表里 | 城壁广场 |
| 目觉め | 住宅街 |
| 夕暮れ | 住宅街 |
| ハート | 商店街 |
| 目觉め | 商店街 |
| 夕暮れ | 廊下 |
| 夜明け | ハートレス制造施设 |
| 目觉め | マーリンの家 |
| 夕暮れ | 城壁广场 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：最深部 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：最深部 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：采矿部 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：采矿部 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：采矿部 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：采矿部 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：坑道 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：坑道 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：坑道 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：坑道 |
| 夕暮れ | 追忆の洞：坑道 |

**野兽城**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 夕暮れ | エントランスホー |
| 目觉め | ビーストの部屋 |
| 夜明け | 西のホール |
| ハート | 西の栋 |
| 目觉め | 地下仓库 |
| 目觉め | 地下仓库 |
| 目觉め | 拔け道 |
| 目觉め | 拔け道 |
| 夕暮れ | 桥 |

**奥林匹斯斗技场**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| ハート | 亡者の洞窟：入口 |
| ハート | 冥界の大空洞：入口 |
| 夜明け | 冥界の大空洞：入口 |
| 表里 | 封印の间 |
| 夜明け | 亡者の洞窟：入口 |
| 夜明け | 冥界の大空洞：迷いの道 |
| 表里 | 冥界の大空洞：迷いの道 |
| 表里 | 冥界の大空洞：迷いの道 |
| ハート | 冥界の大空洞：广间 |

**阿格拉巴**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 表里 | アグラバー市街 |
| EDGE | アグラバー市街 |
| EDGE | バザール |
| 夕暮れ | バザール |
| 夜明け | 魔法の洞窟：入口 |
| 夜明け | 魔法の洞窟：宝物库 |
| 夕暮れ | 魔法の洞窟：宝物库 |
| EDGE | 魔法の洞窟：巨像の谷 |
| 夜明け | 魔法の洞窟：试练の间 |
| 夜明け | 魔法の洞窟：试练の间 |
| 夜明け | 魔法の洞窟：试练の间 |
| 夜明け | 埋もれた废墟 |
| 夜明け | 埋もれた废墟 |
| 夕暮れ | 埋もれた废墟 |

**龙之国度**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| ハート | 野营地 |
| EDGE | 野营地 |
| 夕暮れ | 山道 |
| ハート | 村 |
| 目觉め | 村 |
| 夜明け | 村 |
| 目觉め | 尾根 |
| 目觉め | 尾根 |
| 夜明け | 玉座の间 |
| 夜明け | 玉座の间 |

**百亩森林**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 夜明け | プーの家のおはなし |
| 夜明け | ピグレットの家のおはなし |
| 夜明け | ラビットの家のおはなし |
| 夜明け | カンガの家のおはなし |
| 夜明け | おばけ洞窟のおはなし |
| 夜明け | 星空の丘のおはなし |

**荣耀王国**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 夕暮れ | プライド・ロック |
| 夜明け | 王の间 |
| 夜明け | ヌーの谷 |
| 夜明け | ヌーの谷 |
| 夜明け | 象の墓场 |
| 夜明け | 象の墓场 |
| 夜明け | 荒地 |
| 夜明け | 荒地 |
| 夜明け | ジャングル |
| 夜明け | オアシス |

**迪士尼城堡**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 夜明け | 廊下 |
| ハート | 中庭 |
| ハート | 中庭 |
| 表里 | 中庭 |
| 表里 | 格纳库 |

**没有时间的河流**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 表里 | 栈桥 |
| EDGE | 栈桥 |
| ハート | 水门 |

**万圣节镇**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 表里 | ギロチン广场 |
| 夕暮れ | スパイラルヒル |
| 表里 | ヒンターランド |
| 夜明け | 街外れの丘 |
| 夜明け | サンタの部屋 |
| EDGE | サンタの部屋 |
| 夜明け | おもちゃ工场：配送エリア |
| 夕暮れ | おもちゃ工场：配送エリア |

**皇家港口**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| ハート | 高台 |
| 夕暮れ | 港 |
| 表里 | 街 |
| EDGE | 街 |
| 夜明け | ブラックパール号 |
| 夜明け | ブラックパール号 |
| 夜明け | ブラックパール号：船长室 |
| 夕暮れ | 船の墓场：船仓 |
| ハート | 死の岛：火药置き场 |
| 表里 | 死の岛：火药置き场 |
| 夕暮れ | 船の墓场：がれきの砦 |
| 夜明け | 船の墓场：がれきの砦 |
| 夕暮れ | 船の墓场：がれきの道 |

**电子世界**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 夕暮れ | キャニオン |
| 夜明け | キャニオン |
| 夕暮れ | システム中枢外部 |
| 夕暮れ | システム中枢 |

**亚特兰提卡**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| EDGE | トリトン王の间 |
| EDGE | トリトン王の间 |
| 表里 | 海底广场 |

**没有存在的世界**

| 拼图名 | 分布区域 |
| --- | --- |
| 夕暮れ | 记忆の摩天楼 |
| 夕暮れ | 歪みを贯く柱 |
| 夕暮れ | 黄昏から望む场所 |
| 夜明け | 虚空を辿る道 |
| 夕暮れ | 存在の证 |
| 夕暮れ | 破坏と创造の回路 |
| 夕暮れ | 破坏と创造の回路 |

# 猥琐的XIII蘑菇



本作里的这十三只新增的身着黑色衣服COS机关的蘑菇也算是新增的敌人之一（不对，是之十三）。但实际上与它们的战斗比较接近迷你游戏，需要满足一定的条件才能将其击败，从吉米尼记录中的迷你游戏可以查阅到成绩也证明了它们确实被划分为迷你游戏了……

在结束某些世界的剧情后，就可以在吉米尼记录里查到这个世界蘑菇的信息，返回这个世界寻找到它们即可开始进行游戏（它们通常藏在犄角旮旯的地方）。满足条件将他们击倒后除了有几率获得各种新增的合成素材，比如安らぎかけら、安らぎしずく、安らぎ魔石、安らぎ结晶等，还可以获得唐老鸭与果菲的新增武器。

## XIII蘑菇出现地点

| 编号 | 出现地点 | 攻略方法 | 皇冠记录 |
| --- | --- | --- | --- |
| No.1 | 没有存在的世界（记忆の摩天楼，需通关） | 使用蓝装锁定后绕到其后面进行高速的滑行攻击 | 70分 |
| No.2 | 万圣节镇（ウンクリスマス广场） | 靠近它后待其放出魔法的一瞬间进行连续的魔法反弹 | 80分 |
| N0.3 | 野兽城（桥） | 多多装备ドロー能力以及ドロー饰品保证将远处的球吸引至身边，如果习得了白装的高速滑翔能力更佳 | 450个球 |
| No.4 | 龙之国度（宫殿入り口） | 消灭不断出现的蘑菇，建议使用蓝装用〇键的高速射击解决它们 | 85只 |
| No.5 | 阿格拉巴（魔法の洞窟：宝物库） | 在最短的时间内将不断回复HP的蘑菇干掉，自己的攻击力一定要高 | 10秒 |
| No.6 | 奥林匹斯斗技场（冥界の大空洞：广间） | 最短的时间内消灭11批蘑菇，建议使用雷魔法 | 45秒 |
| No.7 | 黄昏镇（トンネル） | 躲开蘑菇的冲撞并伺机将其消灭，建议变身蓝装使用魔法攻击它 | 10秒 |
| No.8 | 黄昏镇（不思议な塔） | 同黄昏镇的击球游戏类似，要不断攻击蘑菇并不能让其落地 | 85分 |
| No.9 | 虚空城（城门前） | 不断攻击蘑菇使其旋转，在它停下来时攻击的次数越多成绩越好 | 75下 |
| No.10 | 皇家港口（死の岛：月明かりの间） | 从5个分身中找到正体并在最短的时间内干掉它，攻击的最后一击可以给予其很大的伤害 | 55秒 |
| No.11 | 没有时间的河流（水门） | 每攻击一下蘑菇，它头上的数字就会减1，从99减到0所用的时间越短越好，推荐使用蓝装锁定后使用连击 | 19秒 |
| No.12 | 黄昏镇（屋敷前） | 在1分钟内打倒不断出现的蘑菇，蓝装上场吧 | 40只 |
| No.13 | 虚空城（大峡谷） | 将其他12只蘑菇打败即可出现，获得道具“ウィナーズプルーフ”和“安らかなる证” | – |

# 无双最强传说

《无双大蛇》是一个很难评价的游戏。游戏融合了《真・三国无双》和《战国无双》两大系列的角色，只要你喜欢其中的任意一方，就没有理由不喜欢这款作品。不过游戏有很多东西都是照搬原作，玩起来不免有诚意不足的感觉。再就是游戏强调的“秒杀”概念与两大系列均不合拍，对此也是有人喜欢有人烦。不过不管怎么说，《无双大蛇》的魅力依然是没法抵挡的，一个简单的算术题足以说明：就算你一名角色只玩10分钟，等你用完全部79名角色，游戏时间就上两位数了。

*作者按：为简便起见，お市一律译为阿市，ねね一律译为宁宁，くのいち一律译为女忍者。*

| 无双大蛇 | Koei | ACT |
|---|---|---|
| PS2 | 无双 OROCHI | 日版 |
| | 2007年3月21日 1～2人 | 6800日元 |
| | 无对应周边 | 推荐玩家年龄：12岁以上 |

## 全关卡出现条件

只有在故事模式中才能打出新的关卡，使用角色和难度则没有限制，各势力的终章外传需要按特殊方法才会出现。贵重品是指表中列出的角色在该战场可以取得其对应的专用道具。

| 章节 | 战场 | 出现条件 | 贵重品 |
|---|---|---|---|
| 蜀1章 | 上田城の战い | 初期即可选择 | 庞德、星彩 |
| 蜀2章 | 长谷堂の战い | 打过蜀1章 | 石川五右卫门 |
| 蜀3章 | 成都の战い | 打过蜀2章 | 月英 |
| 蜀4章 | 南中の战い | 打过蜀3章 | 杂贺孙市 |
| 蜀5章 | 吴郡の战い | 打过蜀4章 | 立花闾千代 |
| 蜀6章 | 虎牢关の战い | 打过蜀5章 | 伊达政宗、宫本武藏 |
| 蜀7章 | 江户城の战い | 打过蜀6章 | 赵云、真田幸村 |
| 蜀终章 | 古志城の战い | 打过蜀7章 | 诸葛亮、刘备 |
| 蜀2章外传 | 南中突破战 | 打过蜀1章 | 岛津义弘 |
| 蜀3章外传 | 贱ヶ岳の战い | 打过蜀3章 | 姜维 |
| 蜀4章外传 | 赤壁逃亡战 | 打过蜀3章外传 | 魏延 |
| 蜀5章外传 | 街亭の战い | 打过蜀4章 | 祝融 |
| 蜀6章外传 | 手取川の战い | 打过蜀6章 | 孟获 |
| 蜀7章外传 | 西凉の战い | 打过蜀6章外传 | 袁绍 |
| 蜀终章外传 | 三方ヶ原の战い | 在蜀7章完成特定条件 | 关羽、张飞 |
| 魏1章 | 杭濑川の战い | 初期即可选择 | 徐晃 |
| 魏2章 | 天水の战い | 打过魏1章 | 张郃 |
| 魏3章 | 夏口の战い | 打过魏2章 | 石田三成 |
| 魏4章 | 夷陵の战い | 打过魏3章 | 黄盖、今川义元 |
| 魏5章 | 小田原城の战い | 打过魏4章 | 甄姬、庞统 |
| 魏6章 | 陈仓の战い | 打过魏5章 | 夏侯惇 |
| 魏7章 | 山崎の战い | 打过魏6章 | 貂蝉、浅井长政 |
| 魏终章 | 古志城の战い | 打过魏7章 | 曹操、左慈 |
| 魏2章外传 | 南中侵攻战 | 打过魏1章 | 曹丕 |
| 魏3章外传 | 冀州讨伐战 | 打过魏2章 | 张辽 |
| 魏4章外传 | 杂贺の战い | 打过魏4章 | 许褚 |
| 魏5章外传 | 五关突破战 | 打过魏5章 | 阿市 |
| 魏6章外传 | 凉州の战い | 打过魏6章 | 夏侯渊 |
| 魏7章外传 | 南中争霸战 | 打过魏6章外传 | 甘宁 |
| 魏终章外传 | 合肥新城の战い | 在魏7章完成特定条件 | 典韦、宁宁 |
| 吴1章 | 定军山の战い | 初期即可选择 | 德川家康 |
| 吴2章 | 长坂の战い | 打过吴1章 | 森兰丸 |
| 吴3章 | 小谷城の战い | 打过吴2章 | 周瑜 |
| 吴4章 | 大坂城の战い | 打过吴3章 | 孙策 |
| 吴5章 | 关ヶ原の战い | 打过吴4章 | 太史慈 |
| 吴6章 | 合肥の战い | 打过吴5章 | 服部半藏、风魔小太郎 |
| 吴7章 | 小牧长久手の战い | 打过吴6章 | 孙尚香、周泰 |
| 吴终章 | 古志城の战い | 打过吴7章 | 孙坚、孙权 |
| 吴2章外传 | 常山の战い | 打过吴1章 | 浓姬 |
| 吴3章外传 | 建业城の战い | 打过吴3章 | 前田庆次 |
| 吴4章外传 | 宛城の战い | 打过吴4章 | 大乔 |
| 吴5章外传 | 姊川の战い | 打过吴5章 | 女忍者 |
| 吴6章外传 | 大坂湾の战い | 打过吴6章 | 稻姬 |
| 吴7章外传 | 冀州の战い | 打过吴6章外传 | 吕蒙 |
| 吴终章外传 | 赤壁の战い | 在吴7章完成特定条件 | 岛左近、吕布 |
| 战国1章 | 荆州の战い | 初期即可选择 | 织田信长 |
| 战国2章 | 本能寺の战い | 打过战国1章 | 黄忠 |
| 战国3章 | 九州の战い | 打过战国2章 | 董卓 |
| 战国4章 | 潼关の战い | 打过战国3章 | 明智光秀 |
| 战国5章 | 官渡の战い | 打过战国4章 | 张角、直江兼续 |
| 战国6章 | 樊城の战い | 打过战国5章 | 司马懿、凌统 |
| 战国7章 | 五丈原の战い | 打过战国6章 | 陆逊、本多忠胜 |
| 战国终章 | 古志城の战い | 打过战国7章 | 上杉谦信、武田信玄 |
| 战国2章外传 | 川中岛の战い | 打过战国1章 | 妲己 |
| 战国3章外传 | 下邳の战い | 打过战国2章 | 马超 |
| 战国4章外传 | 汜水关の战い | 打过战国3章 | 阿国 |
| 战国5章外传 | 长筱の战い | 打过战国5章 | 关平 |
| 战国6章外传 | 小田原城决战 | 打过战国6章 | 曹仁 |
| 战国7章外传 | 金ヶ崎の战い | 打过战国6章外传 | 小乔 |
| 战国终章外传 | 白帝城の战い | 在战国7章完成特定条件 | 远吕智、丰臣秀吉 |

### 蜀终章外传出现方法

蜀7章・江户城の战い，江户城“炎上”事件开始后2分钟内逃出城外。

### 战国终章外传出现方法

战国7章・五丈原の战い，完成千人斩。

千人斩的推荐地点是地图中央的据点，地图中央最右边的据点也会不断出兵。但注意开战后不可将地图中央的敌将全部消灭，不然就不会有源源不断的兵出现了。

### 吴终章外传出现方法

吴7章・小牧长久手の战い，在战斗开始后3分钟内救出孙坚和孙权。

推荐流程是先打倒右下的牛金开门，之后往西走打倒郭淮并打开小牧城门。然后在西边的城中消灭全部敌将救出孙坚、孙权。待城门打开后先打倒华雄、董卓，再打倒妲己过关。

### 魏终章外传出现方法

魏7章・山崎の战い，妲己叛变后1分钟内击破。

# 武器完全研究

**等级、特技、武器和招式是决定本作人物实力的四大因素，其中招式不能改变，特技和等级仅是需要时间就能取得或提升，惟有武器是变数最多的。因此研究中会重点介绍武器。**

## 武器概论

本作每名角色共有4个等级的武器，玩家只能通过在战场上随机获得的方式来取得。除极少数关卡外，玩家拿到的武器都是在打死敌将后获得的。比较厚道的是，拿到的武器是全队3人都有份的，所以我们可以先重点培养一个强力角色，之后让他或她带着新角色去拿武器，这样在初期便可以使用最强的4级武器了。适合打武器的关卡



很多，注意要想打最强的4级武器，要在困难难度的3星以上难度关卡中才有可能，激难难度下全关卡均有可能。下面推荐几个关卡。

| | |
|---|---|
| 吴5章外传 姊川之战 | 3星难度，可谓拿4级武器的最低门槛。不过在困难难度下拿到非4级武器的几率也不小。身上有武器的敌将是王双、张郃 、司马懿。 |
| 魏6章外传 凉州之战 | 过关极快，但敌本阵附近强敌不少，如果没自信的话可以中断存档。身上有武器的敌将是鲑延秀纲、最上义光、风魔小太郎。 |
| 战国7章外传 金崎之战 | 过关更快，5星难度不容忽视，即使在困难难度下入手4级武器的几率也很高。身上有武器的敌将是张郃 、修陀。 |

## 武器融合

武器融合是本作最重要的系统。通过武器融合可以把两把武器的性能融为一体，融合时首先要选择一把武器作为本体，之后再选择另一把武器进行融合。融合结束后，本体可以保留下来，而第二把



武器将会消失。每位武将都有4个不同级别的武器，4个级别的武器基础攻击力有明显差异，因此选择4级武器进行融合无疑是最佳选择。

游戏中每件武器最多可以有8个空格，即最多装备8种属性。任意两把武器进行融合时，都可以选择是否增加空格和攻击力，但属性只能从两把武器本身具有的属性中进行选择。每种属性的最高上限都是10级。另外武器融合需要消耗储备经验值。除此之外就没有任何限制了，因此本作要想打造出自己心目中的神兵利器并非难事。不过本作可以选择的属性过多，因此有必要认真分析一下。

## 角色性能

斩、阳、极意3种属性可称武器的必备效果。在剩下的属性中，冰、雷、破天、勇猛、神速、旋风也是值得考虑的因素。大家可以根据自己的打法自行组合，更重要的是要配合角色性能。比如主力技不受旋风加成，或装神速后有BUG的，自然就可以免掉；不以空中连续技为主的，就可以把破天去掉等等。此外有冰就不要加破天，有炎就不要加冰。

本作中当兵器合成好后，属性招造成的伤害非常大，可以说最不缺的就是攻击力，打将都是几秒解决的事情，这样也造成有属性的招式一般情况下要远强于无属性招式。例如"《真・三国无双》系列"的C2在本作中就是不错的招式。



## 武器属性

所有的武器属性都只会在特定的蓄力攻击中生效。属性是否发动会根据招式是打击类还是效果类来决定。所谓打击类就是直接用自己的兵器、拳脚和身体来攻击敌人的招式，效果类是发出某种画面效果作为判定的载体来攻击对手的招式。可以简单地将打击类理解为直接攻击，将效果类理解为间接攻击。

打击类招式一般都能带属性，而效果类招式不仅有"可带兵器属性"、"自带固定属性"和"不带属性"这几类，还有"自带固定属性和兵器属性"和"能带一部分属性，另一部分不带"的情况。另外即使是同一招，也有部分属性有效、部分属性无效的情况。



**炎** 必发动。令敌人受到追加伤害，在空中的敌人还会因持续燃烧而不断受到伤害。炎属性的攻击力不高，但是非常稳定，一般与C2、C5配合是最好的，与雷属性配合的效果也很不错，只是不能与冰属性连用。不过在攻击力高得夸张的本作中，炎属性带来的伤害还是显得可怜了一点儿。

**冰** 40%几率发动，发动后能将敌人冻住4秒。攻击被冻住的敌人，攻击力会有最大约1.6倍的提升，解冻后敌人会浮空。冰属性理所当然地不能与破天、炎属性连用，虽然冻住之后的确好处多多，但是40%的几率确实比较冒险。不过部分角色在冻住敌人后有秒杀敌将的手段，不妨多用。

**雷** 必发动。能令敌人处于硬直状态，并有追加伤害，范围也相当大。雷基本上可称为万能属性，其特性使得雷配合分身、破天、冰的效果都很不错，能大大增加玩家在混战中的安全系数。不过有部分招式并不能让敌人处于雷属性带来的硬直状态，这点需要注意。

**阳** 必发动。令敌人无法防御，并提升最大约1.3倍的伤害。阳属性毫无疑问是所有效果中最为有用的，也是武器上必不可少的效果。

**斩** 有1/4几率令杂兵即死，对敌将则按现有体力造成固定伤害。因为斩属性对敌将的攻击力值得信赖，所以也是武器上必不可少的效果。反倒是对杂兵即死的几率过低，使用时要小心。

**吸生** 吸收敌人的体力。因为本作强调的是秒杀，所以这个效果在高难度下不算实用。

吸活：吸收敌人的无双。本作攻击敌人不能增加无双值，因此这个效果的意义很大。但由于回复量不多，因此实用性没有想象中的高。

**破天** 对空中的敌人攻击力上升，最大约1.6倍。此技对于《战国无双》技型角色来说简直就是秒杀的代名词，C2、C5强势的角色同样也可以采用。与雷、分身搭配后效果更佳。

**勇猛** 对敌将的攻击力上升，最大约1.4倍。尽管仅对敌将有效，不过因为能和极意重复，自然是相当可观的。

**旋风** 攻击范围变大。旋风的效果因人而异。10级旋风的作用是判定线长度"前端2倍"。拳脚类招式除貂蝉的C1滑铲外不能被旋风加成。另外旋风对效果类招式无效。

**分身** 攻击时出现分身。分身只对打击类招式有效，对效果类招式无效，此外技型角色的EX CHARGE招式不带分身。分身其实就是原招式再多打一下，这一下没有属性，等级上升1级则威力增加10%。尽管效果显著，但分身有时也会起到反效果。如C2带分身的话一下上去就是中了两下，敌人空中可以受身。以雷属性造成敌人硬直时，分身追加的那一下会击飞对手。

**神速** 攻击速度加快。神速本应是相当有用的效果，但不少角色的武器带了神速后会导致效果类招式的判定变化，还有一些打击类招式因为过快导致实际判定范围变小。

**极意** 攻击力上升，最大提升约1.4倍。不用说，这自然是武器上必带的效果之一。

**背水** 体力越少，攻击力越强。背水10级且红血时，攻击力上升至约2倍。如果爱用中断再开的话，用背水不失为节省时间的好办法。

# 全特技一览

本表已列出所有特技的习得条件，玩家还可以在チーム情报的特技习得情报中察看；武将名称后面的数字代表该项特技是该武将的第几项特技，特技的习得顺序不能随意变更。

## 马术强化

骑马时的攻击力、防御力上升，最大10级，10级时可以获得赤兔和松风。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 张辽1 | 50人击破 |
| 明智光秀1 | 50人击破 |
| 岛津义弘1 | 50人击破 |
| 德川家康1 | 50人击破 |
| 前田庆次2 | 体力维持在30%以上，击破70人 |
| 今川义元2 | 体力维持在30%以上，击破70人 |
| 关羽2 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在30%以上，击破70人 |
| 马超3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人 |
| 刘备3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将 |
| 吕布3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人 |

## 攻击强化

攻击力上升，最大20级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 孙坚1 | 击破60人 |
| 黄盖1 | 击破60人 |
| 姜维1 | 击破60人 |
| 前田庆次1 | 击破60人 |
| 庞德1 | 击破3名武将 |
| 马超1 | 击破3名武将 |
| 关羽1 | 击破3名武将 |
| 祝融1 | 击破3名武将 |
| 宫本武藏1 | 击破3名武将 |
| 真田幸村1 | 击破3名武将 |
| 太史慈2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 典韦2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 吕布2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 岛津义弘2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 左慈2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 张飞3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 张辽4 | 击破180人加6名武将 |
| 夏侯惇4 | 击破180人加6名武将 |
| 远吕智4 | 击破160人加6名武将 |
| 关平4 | 战斗开始后6分钟内击破180人 |

## 技型强化

技型角色的攻击力上升，最大20级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 司马懿1 | 击破60人 |
| 小乔1 | 击破60人 |
| 浓姬1 | 击破60人 |
| 星彩1 | 击破3名武将 |
| 魏延1 | 击破3名武将 |
| 张郃2 | 击破70人加3名武将 |
| 甄姬2 | 击破70人加3名武将 |
| 凌统2 | 击破70人加3名武将 |
| 石田三成2 | 体力维持在30%以上，击破3名武将 |
| 姜维2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 庞统2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 甘宁2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 夏侯惇3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 周泰3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 宁宁3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 伊达政宗3 | 不使用消费无双的技巧体力维持在50%以上，击破100人 |
| 明智光秀4 | 不使用消费无双的技巧战斗开始后8分钟内击破180人 |
| 孙尚香4 | 不使用消费无双的技巧战斗开始后8分钟内击破180人 |
| 曹操4 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 左慈4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将 |

## 特殊强化

蓄力攻击的威力上升，最大20级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 织田信长1 | 击破60人 |
| 森兰丸1 | 击破60人 |
| 远吕智1 | 击破60人 |
| 吕蒙1 | 击破3名武将 |
| 德川家康2 | 体力维持在30%以上，击破80人 |
| 曹仁2 | 体力维持在30%以上，击破80人 |
| 稻姬2 | 体力维持在30%以上，击破80人 |
| 女忍者2 | 体力维持在30%以上，击破80人 |
| 直江兼续2 | 体力维持在30%以上，击破80人 |
| 风魔小太郎2 | 体力维持在30%以上，击破80人 |
| 诸葛亮2 | 体力维持在30%以上，击破80人 |
| 立花闾千代3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 曹丕3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 太史慈3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 孙坚3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 今川义元3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 岛左近3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 妲己3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 武田信玄4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人 |
| 浅井长政4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将 |

## 防御强化

防御力上升，最大20级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 曹丕1 | 击破60人 |
| 岛左近1 | 击破60人 |
| 刘备1 | 击破60人 |
| 武田信玄1 | 击破3名武将 |
| 稻姬1 | 击破3名武将 |
| 曹仁1 | 击破3名武将 |
| 孙策1 | 击破3名武将 |
| 妲己1 | 击破3名武将 |
| 孙权2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 黄盖2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 织田信长2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 袁绍2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 真田幸村2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 赵云3 | 战斗开始后10分钟内击破110人 |
| 明智光秀3 | 击破100人加4名武将 |
| 上杉谦信3 | 战斗开始后10分钟内击破110人 |
| 德川家康3 | 战斗开始后10分钟内击破4名武将 |
| 本多忠胜3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 月英4 | 战斗开始后6分钟内击破180人 |
| 星彩4 | 战斗开始后6分钟内击破180人 |

## 回复无双

无双自动恢复，最大10级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 徐晃1 | 击破3名武将 |
| 赵云2 | 体力维持在30%以上，击破3名武将 |
| 魏延3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人 |
| 森兰丸3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人 |
| 小乔3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人 |
| 星彩3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人 |
| 远吕智3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将 |
| 许褚4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人 |
| 立花闾千代4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人 |
| 张飞4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人 |

## 运上升

运气上升，影响道具出现几率以及入手武器的质量，最大10级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 丰臣秀吉1 | 击破60人 |
| 许褚1 | 击破60人 |
| 张角1 | 击破60人 |
| 小乔2 | 体力维持在30%以上，击破80人 |
| 宁宁2 | 体力维持在30%以上，击破70人 |
| 杂贺孙市3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人 |
| 阿国3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将 |
| 孟获3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 凌统4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将 |
| 袁绍4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破5名武将 |

## 力型强化

力型角色的攻击力上升，最大20级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 夏侯渊1 | 击破60人 |
| 孟获1 | 击破60人 |
| 孙权1 | 击破3名武将 |
| 本多忠胜1 | 击破3名武将 |
| 张辽2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 祝融2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 孙策2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 上杉谦信2 | 击破70人加3名武将 |
| 庞德2 | 击破70人加3名武将 |
| 石川五右卫门2 | 击破70人加3名武将 |
| 张飞2 | 击破70人加3名武将 |
| 董卓2 | 击破70人加3名武将 |
| 关平2 | 击破70人加3名武将 |
| 许褚3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 黄盖3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 前田庆次3 | 击破110人加4名武将 |
| 岛津义弘4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人 |
| 关羽4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人 |
| 马超4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将 |
| 吕布4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将 |

## 速度上升

素早さ上升，最大20级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 陆逊1 | 击破60人 |
| 大乔1 | 击破60人 |
| 凌统1 | 击破60人 |
| 孙尚香1 | 击破60人 |
| 伊达政宗1 | 击破60人 |
| 张郃1 | 击破3名武将 |
| 女忍者1 | 击破3名武将 |
| 风魔小太郎1 | 击破3名武将 |
| 立花闾千代1 | 击破3名武将 |
| 宁宁1 | 击破3名武将 |
| 马超2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 周泰2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 浓姬2 | 击破70人加3名武将 |
| 星彩2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 魏延2 | 击破70人加3名武将 |
| 明智光秀2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 甘宁3 | 击破100人加4名武将 |
| 服部半藏3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 浅井长政3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 丰臣秀吉3 | 战斗开始后10分钟内击破3名武将 |

## 体力增加

体力上限增加，最大20级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 石川五右卫门1 | 击破60人 |
| 吕布1 | 击破3名武将 |
| 张飞1 | 击破3名武将 |
| 夏侯惇 1 | 击破3名武将 |
| 典韦1 | 击破3名武将 |
| 董卓1 | 击破3名武将 |
| 太史慈1 | 击破3名武将 |
| 周泰1 | 击破3名武将 |
| 关平1 | 击破3名武将 |
| 赵云1 | 击破3名武将 |
| 森兰丸2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 孟获2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 许褚2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 本多忠胜2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 徐晃3 | 击破100人加4名武将 |
| 石田三成3 | 击破100人加4名武将 |
| 武田信玄3 | 击破100人加4名武将 |
| 岛津义弘3 | 击破100人加4名武将 |
| 关羽3 | 击破100人加4名武将 |
| 夏侯渊3 | 击破100人加4名武将 |

## 经验值增

获得经验值增加，最大20级

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 左慈1 | 击破60人 |
| 孙坚2 | 击破70人加3名武将 |
| 远吕智2 | 体力维持在30%以上，击破3名武将 |
| 曹丕2 | 体力维持在30%以上，击破3名武将 |
| 曹操2 | 体力维持在30%以上，击破3名武将 |
| 武田信玄2 | 体力维持在30%以上，击破3名武将 |
| 孙权3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人 |
| 吕蒙3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将 |
| 织田信长3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将 |
| 庞德3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 关平3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将 |
| 袁绍3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将 |
| 典韦4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将 |
| 太史慈4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将 |
| 上杉谦信4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将 |
| 孙策4 | 不使用消费无双的技巧体力，维持在65%以上，击破6名武将 |
| 丰臣秀吉4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将 |
| 孟获4 | 不使用消费无双的技巧体力，维持在65%以上，击破6名武将 |
| 本多忠胜4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将 |
| 黄盖4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破6名武将 |




## 无双增加

无双上限增加，最大20级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 庞统1 | 击破60人 |
| 曹操1 | 击破60人 |
| 貂蝉1 | 击破60人 |
| 阿市1 | 击破60人 |
| 阿国1 | 击破60人 |
| 服部半藏1 | 击破60人 |
| 直江兼续1 | 击破60人 |
| 甄姬1 | 击破60人 |
| 今川义元1 | 击破3名武将 |
| 黄忠2 | 击破70人加3名武将 |
| 徐晃2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 立花闾千代2 | 战斗开始后12分钟内击破80人 |
| 周瑜2 | 击破70人加3名武将 |
| 张辽3 | 击破100人加4名武将 |
| 诸葛亮3 | 战斗开始后10分钟内击破4名武将 |
| 孙尚香3 | 战斗开始后10分钟内击破4名武将 |
| 左慈3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 石田三成4 | 战斗开始后6分钟内击破180人 |
| 织田信长4 | 战斗开始后6分钟内击破180人 |
| 妲己4 | 战斗开始后6分钟内击破180人 |

## 连击回复

打出特定连击数时恢复体力，最大10级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 周瑜1 | 击破60人 |
| 夏侯惇 2 | 体力维持在30%以上，击破3名武将 |
| 妲己2 | 体力维持在30%以上，击破3名武将 |
| 孙尚香2 | 体力维持在60%以上，击破3名武将 |
| 风魔小太郎3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将 |
| 张郃 3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将 |
| 宫本武藏3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破3名武将 |
| 凌统3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人 |
| 真田幸村4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将 |
| 甘宁4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将 |

## 回复体力

体力自动恢复，最大10级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 黄忠1 | 击破3名武将 |
| 伊达政宗2 | 击破70人加3名武将 |
| 张角2 | 体力维持在65%以上，击破3名武将 |
| 浓姬3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人 |
| 女忍者3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人 |
| 貂蝉3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人 |
| 甄姬3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破100人 |
| 夏侯渊4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人 |
| 阿国4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人 |
| 石川五右卫门4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人 |

## 待机回复

待机角色的无双恢复速度上升，最大10级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 杂贺孙市1 | 击破60人 |
| 服部半藏2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 阿市2 | 击破70人加3名武将 |
| 曹仁3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人 |
| 大乔3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人 |
| 稻姬3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人 |
| 董卓3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人 |
| 周泰4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人 |
| 姜维4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人 |
| 宁宁4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人 |

## 速型强化

速型角色的攻击力上升，最大20级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 月英1 | 击破60人 |
| 袁绍1 | 击破60人 |
| 丰臣秀吉2 | 击破70人加3名武将 |
| 大乔2 | 击破70人加3名武将 |
| 杂贺孙市2 | 击破70人加3名武将 |
| 刘备2 | 击破70人加3名武将 |
| 陆逊2 | 击破70人加3名武将 |
| 宫本武藏2 | 击破70人加3名武将 |
| 貂蝉2 | 击破70人加3名武将 |
| 阿国2 | 击破70人加3名武将 |
| 黄忠3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 真田幸村3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 典韦3 | 体力维持在50%以上，击破4名武将 |
| 周瑜3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 张角3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 阿市3 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后10分钟内击破100人 |
| 服部半藏4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人 |
| 赵云4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人 |
| 曹丕4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破180人 |
| 徐晃4 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在65%以上，击破180人 |

## 消费轻减

无双槽的消费量减少，最大10级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 石田三成1 | 击破60人 |
| 岛左近2 | 体力维持在30%以上，击破3名武将 |
| 浅井长政2 | 体力维持在30%以上，击破80人 |
| 司马懿3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将 |
| 月英3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将 |
| 直江兼续3 | 不使用消费无双的技巧，体力维持在50%以上，击破3名武将 |
| 陆逊4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将 |
| 庞统4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将 |
| 祝融4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将 |
| 诸葛亮4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破6名武将 |

## 必杀强化

消费无双的技巧攻击力上升，最大20级。

| 角色姓名 | 习得条件 |
|---|---|
| 诸葛亮1 | 击破60人 |
| 甘宁1 | 击破3名武将 |
| 浅井长政1 | 击破3名武将 |
| 上杉谦信1 | 击破3名武将 |
| 月英2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 夏侯渊2 | 战斗开始后12分钟内击破3名武将 |
| 司马懿2 | 体力维持在30%以上，击破80人 |
| 吕蒙2 | 体力维持在30%以上，击破3名武将 |
| 陆逊3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 孙策3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 姜维3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 庞统3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 祝融3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 石川五右卫门3 | 体力维持在50%以上，击破110人 |
| 德川家康4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将 |
| 庞德4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将 |
| 周瑜4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将 |
| 孙权4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将 |
| 森兰丸4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将 |
| 张角4 | 不使用消费无双的技巧，战斗开始后8分钟内击破5名武将 |

# 全角色出现条件

只有在故事模式中才能打出新角色，使用角色和难度没有限制；所有在外传中打出的角色，必须满足特定条件才会出现，达成条件后会出现“共斗宣言”的信息。



| 角色 | 条件 |
|---|---|
| 赵云 | 蜀初期角色 |
| 关羽 | 蜀7章过关 |
| 张飞 | 蜀7章过关 |
| 诸葛亮 | 蜀7章过关 |
| 刘备 | 蜀终章过关 |
| 马超 | 战国2章外传，在救出全部民众且马超生存的情况下过关 |
| 黄忠 | 战国1章过关 |
| 姜维 | 蜀2章外传，完成引诱东西两方敌将的计策且姜维生存的情况下过关 |
| 魏延 | 蜀3章过关 |
| 庞统 | 魏4章过关 |
| 月英 | 蜀2章过关 |
| 关平 | 战国1章过关 |
| 星彩 | 蜀初期角色 |



| 角色 | 条件 |
|---|---|
| 周瑜 | 吴1章过关 |
| 陆逊 | 战国3章外传，在我方武将无人败走的情况下与陆逊合流，并且过关时他依然生存 |
| 太史慈 | 吴2章过关 |
| 孙尚香 | 吴5章过关 |
| 孙坚 | 吴7章过关 |
| 孙权 | 吴7章过关 |
| 吕蒙 | 吴3章过关 |
| 甘宁 | 魏6章过关 |
| 黄盖 | 魏5章过关 |
| 孙策 | 吴初期角色 |
| 大乔 | 吴5章外传，5分钟内救出大乔，且过关时她依然生存 |
| 小乔 | 战国3章过关 |
| 周泰 | 吴6章过关 |
| 凌统 | 战国5章过关 |



| 角色 | 条件 |
|---|---|
| 夏侯惇 | 魏4章过关 |
| 典韦 | 魏7章过关 |
| 许褚 | 魏1章过关 |
| 曹操 | 魏7章过关 |
| 夏侯渊 | 魏4章过关 |
| 张辽 | 魏初期角色 |
| 司马懿 | 战国6章外传，在铁鼠和仙狸到达目的地前击破，破掉司马懿的所有作战，并且由玩家亲自击破司马懿 |
| 徐晃 | 魏初期角色 |
| 张郃 | 魏2章外传，成功说服张郃，并且在他生存的情况下过关 |
| 甄姬 | 魏6章外传，10分钟以内将6个妖术兵长和假曹丕消灭，并在甄姬生存的情况下过关。假曹丕的出现条件是甄姬来到地图右上方 |
| 曹仁 | 战国5章外传，在2分钟以内救出武田、上杉军，并且亲自击破曹仁 |
| 曹丕 | 魏初期角色 |
| 庞德 | 蜀3章外传，救出3队以上的北条军，之后亲自击破庞德 |



| 角色 | 条件 |
|---|---|
| 吕布 | 全势力终章外传击败吕布令其心服，注意与吕布开始战斗后不能逃走，不然不会让吕布心服 |
| 貂蝉 | 魏5章外传，在战斗开始后6分40秒内与貂蝉联合，且过关时她依然生存 |
| 董卓 | 战国4章外传，击破所有的输送兵长并亲自击败董卓 |
| 袁绍 | 蜀5章过关 |
| 张角 | 战国3章过关 |
| 孟获 | 蜀4章过关 |
| 祝融 | 蜀4章过关 |
| 左慈 | 全势力通关 |
| 妲己 | 全关卡过关 |
| 远吕智 | 除远吕智以外的全角色出现 |



| 角色 | 条件 |
|---|---|
| 真田幸村 | 蜀3章过关 |
| 前田庆次 | 吴6章外传，在引出至少5支援军后(全部援军一共6支，需要每隔几分钟敲打本阵中的太鼓才会出现)，在援军无人败走的情况下让我方武将在敌本阵前集合，敌本阵开放后亲自击败前田庆次 |
| 织田信长 | 战国初期角色 |
| 明智光秀 | 战国初期角色 |
| 上杉谦信 | 战国7章过关 |
| 阿市 | 魏6章过关 |
| 阿国 | 战国3章过关 |
| 杂贺孙市 | 蜀2章过关 |
| 武田信玄 | 战国7章过关 |
| 伊达政宗 | 蜀5章外传，夹击的任务成功，且在祝融和星彩生存的情况下亲自击败伊达政宗 |
| 浓姬 | 吴3章外传，不让任何一名传令逃走且过关时浓姬依然生存 |
| 服部半藏 | 吴初期角色 |
| 森兰丸 | 吴1章过关 |
| 女忍者 | 吴4章外传，保护全部友军撤退且过关时女忍者依然生存 |
| 石川五右卫门 | 蜀4章外传，破坏10个特殊宝箱且亲自击败石川五右卫门 |

战国二

| 角色 | 条件 |
|---|---|
| 丰臣秀吉 | 战国初期角色 |
| 本多忠胜 | 全势力7章外传让本多忠胜心服 |
| 稻姬 | 吴5章过关 |
| 德川家康 | 吴初期角色 |
| 石田三成 | 魏2章过关 |
| 浅井长政 | 魏6章过关 |
| 岛左近 | 吴3章过关 |
| 岛津义弘 | 蜀初期角色 |
| 立花訚千代 | 蜀1章过关 |
| 直江兼续 | 战国7章过关 |
| 宁宁 | 魏3章外传，救出石川五右卫门并破掉宁宁的忍术后，会出现宁宁的分身。4分钟内将全部分身击破即可 |
| 风魔小太郎 | 吴2章外传，夺取全部兵粮库并将输送部队护送入城，然后亲自击破风魔小太郎 |
| 宫本武藏 | 蜀6章外传，剑豪众全员生存时护送武藏进入下方的冈舟城击败吕布，发生水攻事件。之后在宫本武藏和剑豪众全员生存的情况下过关。注意吕布击破前岛上的敌将不能全灭 |
| 今川义元 | 魏4章外传，击败所有工作兵长阻止其进入本阵，最后亲自击败今川义元。 |

## 本多忠胜出现条件详解

本多忠胜的出现条件是在全势力7章外传让本多忠胜心服，而每关的条件都不一样。蜀7章外传的条件是让民兵全部存活且在吕布出现后2分钟以内击败吕布；魏7章外传的条件是在本多忠胜、本多忠朝、本多忠政3名武将未败走的情况下亲自击败吕布过关；吴7章外传的条件是先击败本多忠胜1次，当他再次出现后在2分钟以内将其打败；战国7章外传的条件是在增援以外的我方武将和本多忠胜生存的情况下，招来援军并获得胜利。注意要先保护传令兵到达目的地，之后在我方增援到来之后过关。

# 专用道具入手法

专用道具的作用是是增加类型攻击的效果，并会打开人物图鉴中的第四张图。专用道具的拿法与游戏难度无关，所以没有任何难度。不过实用性也很有限。

要想取得专用道具，首先要遵循以下5条原则。1．与游戏难度无关。

2．故事模式、自由模式均可。

3．要获得对应物品的角色必须在队伍中。

4．条件内的击破数，必须由要获得物品的角色本人去完成，而并非3个人的合计数。

5．当特定事件的发生也是获得条件之一时，完成该事件的角色必须是玩家操纵的角色。

文中以●列出的全部条件，玩家统统都要完成，但对完成的顺序没有要求。在不违背所有条件的情况下，双打也是可行的。



**赵云 孔明の锦袋　关卡 蜀7章 江户城の战い**

条件：●完成100人斩。●开战后10分钟内让妲己出现。

补充：妲己的出现条件是进入天守最上层以后经过30秒。

**关羽 春秋左氏传　关卡 蜀终章外传 三方ヶ原の战い**

条件：●完成300人斩。●击败吕布。●事件“连合军总攻击开始”发生

补充：“连合军总攻击开始”要满足以下3个条件才会发生：击败袁术、纪灵、蛟、野槌；在夏侯惇没有出现的状态下，待张飞开始说“だったら、早めに潰しておかねえとな”后，将张鲁击败；接受补给的中央砦和东砦的部队均没有出击。

**张飞 桃园の酒　关卡 蜀终章外传 三方ヶ原の战い**

条件：●完成300人斩。●击败吕布。●张鲁第二次以后的补给输送全部失败。(补给输送成功前击败张鲁也可以。)●远吕智军的总攻击还没有开始，并且在董卓还健在的状态下，开战后10分钟内击破11个敌武将。

**诸葛亮 出师表　关卡 蜀终章 古志城の战い**

条件：●完成100人斩。●吕布、前田庆次和妲己要在开战后15分钟内击败。

**刘备 敬母の草鞋　关卡 蜀终章 古志城の战い**

条件：●完成150人斩。●开战后15分钟内在我方全武将生存的情况下让远吕智出现。

**马超 西凉锦の手纲　关卡 战国3章外传 下邳の战い**

条件：●完成300人斩。●与陆逊合流以后，让陆逊返回自军本阵。●将户田重政、平家为广、笠原政尧、毛利秀元、郝昭、赤座直保击败。●将徐晃、徐庶、满宠、乐进、程昱、郭嘉中的任意5人击败。

**黄忠 黄忠弓　关卡 战国2章 本能寺の战い**

条件：●完成300人斩。●依次击败董袭、周瑜、孙尚香、妲己。

**姜维 兵法二十四编　关卡 蜀3章外传 贱ヶ岳の战い**

条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内击破曹仁。●开战后4分钟内，在北条军武将全部健在的情况下，击败蛟、鲑延秀纲、里见民部、志村光安、盾冈光直。

补充：因为本关开战后信息过多，击败敌将的信息往往会严重延迟，故有可能出现满足条件但贵重品未出现的情况。为此我们需要在武将说话时按START键暂停，待其说完后再恢复游戏，可跳过大量冗余时间。

**魏延 反骨相の面　关卡 蜀4章外传 赤壁逃亡战**

条件：●完成300人斩。●开战后2分钟内将10个石川五右卫门的特殊宝箱全部破坏掉。●击败风魔小太郎和宫本武藏。

庞统 水镜绢布 关卡 魏5章 小田原城の战い
条件：●将曹操、孙坚和丰臣秀赖中的任意一人击败以后，剩下的2人在4分钟内击败。●将曹操、孙坚和丰臣秀赖中的任意一人击败以后，在4分钟内完成100人斩。

月英 络操り人形 关卡 蜀3章 成都の战い
条件：●完成300人斩。●传令兵全部击破。●魏延军的魏延、廖化、吴兰、雷铜全部健在。●击败真田幸村。

关平 云长钵卷 关卡 战国5章外传 长筱の战い
条件：●完成200人斩。●开战后12分钟内成功护送3支武田骑兵队到达目的地。●击败曹仁、周泰。

星彩 翼德の首饰 关卡 蜀1章 上田城の战い
条件：●队伍中没有赵云。●开战后5分钟内完成100人斩。●开战后5分钟内击败张郃。

魏

夏侯惇 不臣の眼带 关卡 魏6章 陈仓の战い
条件：●敌增援朝仓义景出现前将阿市击败。●敌增援地点压制的事件发生后4分钟内将城壁上的2个据点压制掉。●从开战到上一条件的限制时间内，要完成200人斩。

典韦 牙门の旗 关卡 魏终章外传 合肥新城の战い
条件：●完成300人斩。●当出现"吕布、妲己の指挥を离れ单骑突击！"的字样以后，2分钟内击败吕布。

许褚 牛尾の首布 关卡 魏4章外传 杂贺の战い
条件：●今川义元出现前完成300人斩。●在上杉谦信出现后的4分钟内，将上杉谦信、武田信玄、直江兼续击破。

曹操 孟德新书 关卡 魏终章 古志城の战い
条件：●开战后5分钟内完成200人斩并击败伊达政宗、前田庆次。

夏侯渊 夏侯弓 关卡 魏6章外传 凉州の战い
条件：●开战后8分钟内完成100人斩，并消灭6个妖术兵长及假曹丕。

张辽 白马篇 关卡 魏3章外传 冀州讨伐战
条件：●完成300人斩。●开战后3分钟由玩家击破女忍者、服部半藏、风魔小太郎。

司马懿 司马法 关卡 魏6章 陈仓の战い
条件：●城壁上的2个据点压制以后，于朝仓义景没有出现的情况下在3分钟内将阿市击败。●在达成上一条件时，已完成200人斩。

徐晃 武义白布 关卡 魏1章 杭濑川の战い
条件：●完成500人斩。●依次击败许褚、夏侯渊、张角。
补充：夏侯渊的出现条件是玩家、曹丕、徐晃中的任意一人来到敌本阵西北方的据点附近。

张郃 战美の蔷薇 关卡 魏2章 天水の战い
条件：●完成300人斩。●开战后9分钟将稻叶一铁、安藤守就、氏家卜全、蒲生氏乡、明智光秀、黄盖击破。

甄姬 妖姬の古琴 关卡 魏5章 小田原城の战い
条件：●开战后10分钟内击败水鬼、以津真天、猩猩。●开战后10分钟内击败焙烙落守备头，令焙烙落停止运作。●开战后10分钟内完成200人斩。

曹仁 尉缭子 关卡 战国6章 外传 小田原城决战
条件：●完成300人斩。●将孙尚香、稻姬中任意一人击败后，2分钟内击败另外一人。

曹丕 典论 关卡 魏2章外传 南中侵攻战
条件：●完成400人斩。●开战后5分钟内击败真田幸村、祝融、孟获。
补充：祝融和孟获的出现条件有3种，分别是：玩家或曹丕进入西部中央的据点附近；玩家进入南部中央的据点附近；开战后经过5分钟。

庞德 决死の棺桶 关卡 蜀1章 上田城の战い
条件：●完成300人斩。●玩家队伍中不能有赵云。●赵云的体力始终保持在90%以上。●击败张郃。

吴

周瑜 天下二分の书 关卡 吴传3章 小谷城の战い
条件：●在岛津义久、岛津丰久、岛津家久出现后的4分钟内，完成100人斩。●在岛津义久、岛津丰久、岛津家久、岛津义弘出现后的4分钟内，将其全部击败。
补充：岛津义久、岛津丰久、岛津家久的出现条件有3种，分别是：城壁被破坏后经过1分钟；在岛津义弘生存的情况下岛左近被击败后经过3分20秒；开战后经过10分钟且岛津义弘生存。

陆逊 六韬 关卡 战国7章 五丈原の战い
条件：●在守护东门和西门的我方武将都没有撤退的情况下，完成300人斩，并将前田庆次、伊达政宗、岩成友道、中村一荣击败。

太史慈 六十日誓书 关卡 吴5章 关ヶ原の战い
条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内制压4处大筒据点。●击败稻姬、大乔、孙尚香。

孙尚香 玄德腕轮 关卡 吴7章 小牧长久手の战い
条件：●完成300人斩。●于战场中央的诱饵部队(朱治、韩当、程普)没有全灭的状态下，将张郃、董卓、司马懿击败。

孙坚 玉玺 关卡 吴终章 古志城の战い
条件：●完成300人斩。●队伍中没有孙尚香、孙策、孙权。●在孙尚香、孙策、孙权均未败走时进入古志城。

孙权 孙子の兵法 关卡 吴终章 古志城の战い
条件：●完成300人斩。●压制全部的喷火炮。●击败吕布。

吕蒙 战国策 关卡 吴7章外传 冀州の战い
条件：●开战后5分钟内完成100人斩。●开战后5分钟内击败本多忠胜(第1次)。

甘宁 鸷鸟の羽 关卡 魏7章外传 南中争霸战
条件：●完成400人斩。●击败吕布。●让有可能叛变的陈兰、飞头蛮和杂兵2部队全部叛变。●阿市健在。

黄盖 孙吴の酒 关卡 魏4章 夷陵の战い
条件：●完成100人斩。●击败夏侯惇或夏侯渊。
补充：当玩家将夏侯兄弟全部击破时，如果在击败其中任意一人后的3分钟内未能达成100人斩，就不会出现贵重品了。

孙策 孙膑兵法 关卡 吴4章 大坂城の战い
条件：●完成500人斩。●在救出孙坚的5分钟后击败庞德。

大乔 月光花の发饰 关卡 吴4章外传 宛城の战い
条件：●完成300人斩。●德川家康的体力始终保持在50%。●击破庞德。

小乔 阳光花の发饰 关卡 战国7章外传 金ヶ崎の战い
条件：●完成300人斩。●让传令平安脱离。●在自军增援出现前将张郃击败。

周泰 青伞盖 关卡 吴7章 小牧长久手の战い
条件：●在救出孙权、孙坚后，7分钟内进入妲己所在的城砦。●在达成上一条件时，已达成200人斩。

凌统 仲谋上衣 关卡 战国6章 樊城の战い
条件：●开战后5分钟内达成100人斩。●开战后5分钟内将张郃击败。

他

貂蝉 奉先簪 关卡 魏7章 山崎の战い
条件：●在敌伏兵出现以后7分钟内将徐荣、华雄、胡车儿、野槌、以津真天击败。●在达成上一条件时，已达成100人斩。
补充：若没有夺取天王山，而直接将司马懿、李肃、风鬼、张英击败，从而使敌伏兵部队出现，就不再有时间的限制了。

董卓 九锡 关卡 战国3章 九州の战い
条件：●完成300人斩。●依次击败岛左近、小乔、阿国。

袁绍 霸道铠 关卡 蜀7章外传 西凉の战い
条件：●完成300人斩。●董卓出现以后2分钟内将董卓击败。

**张角** 太平要术 关卡 战国5章 官渡の战い
条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内击败貂蝉和金鬼。

**吕布** 飞将铠 关卡 吴终章外传 赤壁の战い
条件：●开战后9分钟内达成1000人斩。
补充：最简单的方法是利用中断再开，即先引来大量杂兵，然后将其快速杀死，只要杂兵尸体还未消失立刻中断、再开，你就会发现刚才死去的杂兵复活了。

**孟获** 南中王の王冠 关卡 蜀6章外传 手取川の战い
条件：●完成300人斩。●在我方武将(连同第三势力在内)无一人败走的情况下，将吕布、张郃、稻姬击败。

**祝融** 火神の羽 关卡 蜀5章外传 街亭の战い
条件：●完成300人斩。●先击败孙尚香，再让夹击伊达政宗的事件成功。
补充：要想让夹击伊达政宗的事件成功，只需站在中央将来犯之敌统统干掉就行了，不过孙尚香一定要优先消灭。

**左慈** 遁甲天书 关卡 魏终章 古志城の战い
条件：●当古志城的吊桥被放下以后，4分钟内将吕布击败。●在完成上一条件时，已达成300人斩。

**妲己** 杀生石 关卡 战国2章外传 川中岛の战い
条件：●董卓出现后，6分钟以内将德川家康、董卓、司马懿击破。●满足上一条件时，用妲己完成200人斩。

**远吕智** 神变鬼毒酒 关卡 战国终章外传 白帝城の战い
条件：●开战后8分钟以内将严白虎、布施孙兵卫、阎圃、荒木村重、水鬼、风鬼、斋藤龙兴、冈吉正击破。●用远吕智完成200人斩。

## 战国

**真田幸村** 六文钱 关卡 蜀7章 江户城の战い
条件：●完成300人斩。●开战后8分钟内将关羽、张飞击败。

**前田庆次** 庆次道中日记 关卡 吴3章外传 建业城の战い
条件：●完成100人斩。●在吕蒙、太史慈、浓姬的体力在50%以上的情况下击败伊达政宗。

**织田信长** 敦盛绘卷 关卡 战国1章 荆州の战い
条件：●曹丕出现前完成500人斩。●黄忠、关平的体力始终在80%以上。●让织田信长接近黄忠、关平，并在与黄忠军联合的状态下击败6名以上的敌将。
补充：曹丕的出现条件有3种，分别是：击败8名以上的敌将；开战后经过一定时间；在与黄忠军联合的状态下击败6名以上的敌将后经过一定时间。

**明智光秀** 爱宕百韵 关卡 战国4章 潼关の战い
条件：●完成300人斩。●岛左近开始脱出后，以无伤姿态到达脱出地点。

**石川五右卫门** 千鸟香炉 关卡 蜀传2章 长谷堂の战い
条件：●完成300人斩。●击败诸葛亮。●开战后4分钟内从囚车中救出月英。

**上杉谦信** 马上杯 关卡 战国终章 古志城の战い
条件：●完成500人斩。●所有的喷火炮砦在开战后8分钟内压制。

**阿市** 小豆袋 关卡 魏5章外传 五关突破战
条件：●完成300人斩。●开战后350秒内与貂蝉联合。

**阿国** 劝进帐 关卡 战国4章外传 汜水关の战い
条件：●输送部队全部击破。●吕布出现后，在接近吕布后的100秒内将其击破。●接近吕布后的100秒内完成150人斩。

**女忍者** 黄熟香 关卡 吴5章外传 姊川の战い
条件：●大乔亲卫队出现前完成100人斩。●开战后2分钟内击败张郃。
补充：大乔亲卫队的出现条件是救出大乔后经过20秒。

**杂贺孙市** 杂贺胴服 关卡 蜀4章 南中の战い
条件：●完成300人斩。●开战8分钟内救出阿会喃、董荼那、金环三结。

**武田信玄** 武田军旗 关卡 战国终章 古志城の战い
条件：●完成500人斩。●击败吕布后2分钟内击败妲己。

**伊达政宗** 独眼龙の烟管 关卡 蜀6章 虎牢关の战い
条件：●完成100人斩。●开战后10分钟内将曹仁、司马昭、貂蝉击败。

**浓姬** 道三の小刀 关卡 吴2章外传 常山の战い
条件：●开战后8分钟内将全部兵粮运回城内。●开战后8分钟内完成150人斩。

**服部半藏** 伊贺流忍术书 关卡 吴6章 合肥の战い
条件：●完成300人斩。●合肥城诱敌落桥之计成功。●击败前田庆次、甄姬、曹仁、周泰。
补充：因为要破坏小师桥，所以一开始需诱敌深入。待计策成功后，方可大开杀戒。

**森兰丸** 善邻国宝记 关卡 吴2章 长坂の战い
条件：●完成300人斩。●开战后7分钟内本阵未中火计，并在甘宁奇袭准备开始前将甘宁击败。●开战后7分钟内将除陆逊外的全部敌将消灭。

**丰臣秀吉** 信长の草履 关卡 战国终章外传 白帝城の战い
条件：●开战后7分钟内完成100人斩。●开战后7分钟内将隐形鬼击败。

**今川义元** 枕草子 关卡 魏4章 夷陵の战い
条件：●庞统开始向石兵八阵撤退后的3分钟内将其击破。●在上一条件的限制时间内完成150人斩。

**本多忠胜** 鹿角胁立兜 关卡 战国7章 五丈原の战い
条件：●完成300人斩。●在上杉谦信、武田信玄、直江兼续没有败走的情况下，将妲己以外敌将(29人)全部击败(非玩家击败也没有关系)。

**稻姬** 白钵卷 关卡 吴6章外传 大坂湾の战い
条件：●完成300人斩。●在本庄繁长击破之前，让德川家康(德川秀忠)、周泰(程普)、服部半藏(神原康政)、吕蒙(鲁肃)、井伊直政来到前田庆次门前。
补充：括号内外的两名武将只要任意一人抵达就行。

**德川家康** 贞观政要 关卡 吴1章 定军山の战い
条件：●队伍中不能有孙策。●开战后10分钟内让孙策与森兰丸见面。●开战后10分钟内完成200人斩。

**石田三成** 三献茶 关卡 魏3章 夏口の战い
条件：●完成300人斩。●森兰丸出现后的2分钟内将其击破。

**浅井长政** 小谷の赏牌 关卡 魏7章 山崎の战い
条件：●诸葛亮或司马懿中任意一人击败后，1分40秒内将另外一人击败。●在达成上一条件时，已完成100人斩。

**岛左近** 影目录 关卡 吴终章外传 赤壁の战い
条件：●完成300人斩。●开战后15分钟内击败伊达政宗。●开战后15分钟内令火计成功。

**岛津义弘** 花札猪鹿蝶 关卡 蜀2章外传 南中突破战
条件：●完成300人斩。●伏兵之计成功后的2分钟内击败张郃。

**立花訚千代** 道雪具足 关卡 蜀5章 吴郡の战い
条件：●完成300人斩。●击破董卓。●开战后7分钟内令西、北、东三砦的伏兵出现。
补充：西、北、东三砦的伏兵出现条件分别是：跟踪砦中的我方士兵、击破砦中的敌方士兵、破坏所有的塔楼和上面的敌兵。

**直江兼续** 直江状 关卡 战国5章 官渡の战い
条件：●完成300人斩。●开战后4分钟内将大乔和貂蝉击败。

**宁宁** 太阁记 关卡 魏终章外传 合肥新城の战い
条件：●在连合军全武将生存的状态下，完成500人斩同时击败吕布和前田庆次。

**风魔小太郎** 风魔血判状 关卡 吴6章 合肥の战い
条件：●完成300人斩。●在未将前田庆次和甄姬引诱到合肥城内的情况下击败二人。●不发生落桥事件，击败曹仁。

**宫本武藏** 五轮书 关卡 蜀6章 虎牢关の战い
条件：●完成1000人斩。




# 《如龙》无限的挑战

## ——总制作人名越稔洋访谈

访谈结束后，名越先生还在不断重复着一句话“现在才真正开始呢”。开创了动作游戏新类型的前作《如龙》在玩家中得到了相当大的好评，但名越先生那种勇于挑战的精神却丝毫也没有衰退。那么这次他顶着压力献给玩家的《如龙2》究竟怎么样？制作组的下一个目标又是什么呢？（本次采访的时间为2006年11月27日）

## ◆《如龙》诞生之前

——前作《如龙》的策划是什么时候完成的呢?

**名越**：大概是三年前，也就是《如龙》发售前两年。

——最初的理念是什么?

**名越**：当初设想的是以现代的日本为背景，作品对象是年龄层比较高的玩家。希望能改变到目前为止做游戏的一些常识。

——受众年龄层和游戏背景是一开始就确定了吗?

**名越**：在策划书形成阶段就决定了。但故事主干和登场人物方面从最初只是模糊地认为应该在日本，到最后决定完全放弃海外内容。为了满足玩家，我们抛弃了很多东西，这一点是我们自始至终坚持的原则。

——能谈得具体一点吗?

**名越**：以特定的受众为目标并不等于将这些以外的东西完全舍弃掉。我们放弃一些内容的理由正是为了争取得到更多的东西，这是《如龙》的根本原则。

——面向海外的要素有哪些呢?

名越：没有。比如把反面人物设定成外国人啊，将洛杉矶作为背景的一部分之类在一定程度上降低受众年龄层、减少故事深度的建议我一概不接受。那样的结局有谁会喜欢啊。

——策划案在评审过程中遇到什么阻力了吗?

**名越**：费了好大劲啊。因为是一种新类型的游戏，而且这又是一款在这个业界不太景气的时候将受众群限定得很死的作品，根本就是逆着时代的潮流而动。

——您是想打破这种常规才制作《如龙》的吗?

**名越**：也不是想打破这种潮流。只是想改变一下公司或是业界的风气。虽然我否认了“打破”这个词，但说实话我也找不出更好的表达方式了。

——当初是抱着不试试看就不死心的想法吗?

**名越**：一开始也不是想逞能。虽然没有能让作品大卖的自信，但我们小组认为自己必须要经常带给大家一些惊喜。这一点公司也很认同。

——是怎么想到让驰星周先生修改剧本的呢?

**名越**：我们虽然确定了一定程度上的世界观，并调查了大量情报，但还是认为只有精于此道的专业人员才能做出我想要的那种真实感。如果有这样的人加入，一定能给剧本增色不少。

——主要是在哪些方面做了修改呢?

**名越**：例如开发小组原本追求的世界观是否正确，与最初的设定是否吻合等等。也就是真实性方面的内容。

——检查得严格吗?

**名越**：确实很严啊。但驰先生似乎也被深深吸引了。我们在制作游戏店老板时他曾说过“将视角放在这里不太好吧”，建议通过在那个场景里的某人的视点来呈现画面。由于没有什么标准，所以我们也不知道到底做到什么程度才算合格。在这方面驰先生给了我们很大帮助。虽说有些严格，但如果能够达到这个标准的话，大概就可以说我们都是一流的人才了吧。

## ◆桐生一马（以下简称桐生）的人物设定

——桐生有人物原型吗?

**名越**：没有。由于剧本十分严谨，所以桐生的动作、语言、腔调都是自然形成的。与其说制作出来，倒不如说是自然生成了一个像他这样的人。

——性格方面呢?

**名越**：这部分设定随着剧本的改变在不断发生变化。最开始我们将他设计成一个冷血的杀手。后来随着剧本深度的增加，桐生的性格也在渐渐改变。

——是和大家商讨之后的结果吗?

**名越**：是的。剧本都还没有完成，就不断地修改主线的情节、世界观等等。刚有个大概的样子又全部推翻重做。真是没有效率的做法啊。不过也正是因为有了那些胡闹的经历，才使得游戏的完成度相当高。

——参考了哪些作品呢?

**名越**：有很多电影都是参考对象，比如台词等。也不是没有参考过动画片，但那些东西最后没有用到游戏里。

——具体是哪些电影呢?

**名越**：真的有很多啊（笑）。虽然知道你们期待的答案是暴力系电影，但从我个人来讲希望能自由地发掘电影的本质。参考作品中有些极端题材的电影，甚至有历史剧和儿童剧，乱七八糟的。在游戏里桐生做了很多事，例如为了救人跑到雏妓俱乐部之类的。如果把他的性格设计得太单一的话就不符合整个游戏的总体设计了。

——原来如此。

**名越**：其中有些是我意识到的，有些是没有意识到的。最后居然奇迹般地取得了一种平衡。在制作时经常会感觉是游戏之神在保佑着我（笑）。

——角色设计的原案是插画还是CG呢?

**名越**：不只是《如龙》，在其他作品中我们最初采用的也都是“概要性CG”的做法。也就是没有加入细节的3D模型。用插画的话就会感觉表现得不够清楚。虽然不是否定这种形式，但插画真正动起来的时候可能会让人觉得很别扭。

——桐生和遥的关系是怎样产生的呢?

**名越**：那是菊池突然有一天拿来的方案。虽然那样写感觉也不错，但之前在剧情里并没有提示他们之间的这种关系。虽说在《如龙》里怎么样都行，可毕竟是没有先例的事。如果让这段情节打破了游戏的微妙平衡，那它就会变成一个大笑话。这时菊池提出“让她与桐生做对比怎么样”的想法。

——遥就是这样诞生的吗?

**名越**：我们想让《如龙》成为以描写黑社会为主题的现代剧，但还是想在剧情中加入一些不一样的东西来增强整个情节的张力。不论是视觉效果还是关键词，这些内容都是为了让作品拥有多种核心而存在的。而我在考虑“这种需要加入的东西具体是什么”时“桐生和小女孩”的组合便浮现在脑海里。在那之后我们便一气呵成加速完成了剧本。

——在前作中最喜欢的角色是谁?

**名越**：桐生。

——哎?怎么是主人公啊?

**名越**：请不要感到奇怪（笑）。大家都很喜欢。这样的人才像个黑帮分子。因为这个人物形象几乎没有受制作组成员自身性格的影响，所以才能让这部作品充满不一样的能量。我想这也是《如龙》受到好评的原因之一。

——有没有特别想让大家注意的内容呢?

**名越**：真不好说啊……虽然现在已经有很多问题都有了答案，但关于这个还是很难回答，因为都是大家的心血结晶。所有内容希望大家都能喜欢。

## ◆从《如龙》到《如龙2》

——《如龙2》已经开始制作了吗?

**名越**：过了年之后（2006年初）就开始了。

——那么就是大约一个月之后了?

**名越**：有人或许会问“《如龙》发售后才一年就出续作，是不是在前作发售之前就开始制作了?”其实并不是这样的。《如龙》发售之初其实卖得并不好，但经过玩家口耳相传，慢慢销量就上去了……于是赶忙做了个《如龙2》出来（笑）。

——说起来《如龙》和《如龙2》的故事都发生



——在12月，有什么特别意义吗？

**名越：** 在前作中将故事时间设定在年末就遇到了很大阻力，再来一次的话肯定会被人讨厌吧（笑）。我们之所以要坚持将“现代剧”的说服力放在第一位，是因为游戏的的发售日就在2006年12月。在那个时候如果能玩到以“当时”作为背景的游戏一定能进一步加强游戏的真实感和带入感，加强游戏的说服力。

——为什么总是拘泥于“冬天”呢？

**名越：** 虽然从个人角度我很想《如龙》在夏天发售，但在12月的话不知怎么感觉要舒服一点。因为12月有圣诞节，还能切身体会到季节的变化等，与其他的时间相比有一种特别的意味。

——原来如此。对《如龙》靠玩家的口耳相传而大卖这一点感到高兴吗？

**名越：** 很高兴。

——10月26日（2005年）发售的《如龙 廉价版》好像也卖得很好啊。

**名越：** 托大家的福。如果玩家们在游戏第一次发售时就有这么高的热情就更好了（笑）。真是有趣的现象。一定是因为大家都很喜欢这个游戏吧。《如龙2》发售之前就请大家先玩这个。当然，不管是廉价版也好原版也好，只要大家喜欢就是对我们工作的最大支持。

——剧本中真拳派的存在一开始就确定了吗？

**名越：** 当然。我们一开始就认定不能只描写关东和关西之间的斗争，还要再加入一股势力让情节更曲折。在前作中剧情是以“10年前为了掩盖同伴的罪责”为主轴。《如龙2》中我们想要加入一样东西来代替这条主线。所以我们设计出了“真拳派”这个组织，以20年前的事件为核心。另外就是“近江联合”，实际上“近江联合”的出现时间还要更靠后一些。

——加入海外组织是创作《如龙2》过程中的偶发事件吗？

**名越：** 因为在制作《如龙》时驰老师让我们知道了调查的重要性，所以即使工作很忙我们也会抽空到繁华的地段去看看。今年大概有300天都去过歌舞伎町（笑）。虽说不是偶发事件，但在一年的时间内要想作出超越前作的作品的确让人相当头疼。

——也去过关西了？

**名越：** 去了好几次。每次都住几天，到处玩一玩。

——取材开心吗？

**名越：** 一半一半吧。不带着愉快的心情取材就得不到好的体验。千万不能有“真是个无聊的城市”之类的想法。尽管是工作但也要保持良好的心态，让自己开心起来。然后再把这种感情加入到游戏中去，这样才能产生最好的结果。

——表现关东和关西的区别时遇到什么困难了吗？

**名越：** 像街道的大小，满是霓虹灯的汽车引擎盖等等。关西的街道比关东的要宽一些，霓虹灯也以暖色调为主。另外招牌的高度和大小也有区别。由于没有能显出关西风格的确切方法，所以需要我们一个一个地尝试，并不断重复这个过程。

## ◆狭山熏的人物设定

——请跟我们讲讲关于狭山熏的人物设定吧。

**名越：** 遥和桐生由于年龄相差太大所以不可能产生恋情，最多也就是亲子之情。而这次是真正的恋爱。喜欢《如龙》的玩家中一定有很多人想知道桐生遇到充满魅力的女性时是怎么与其接触的。在思考这样的角色时我们就想，加入一名与桐生水火不相容的女性不是很有趣吗？

——就这样加入了一名女警察。

**名越：** 描写黑帮分子和女警察这两个处于极端对立立场的人怎样走到一起的，这实在是极具戏剧性的情节。在大家都了解了桐生的性格之后又出现一个站在对立面的狭山。

——不论立场还是性格都不一样吗？

**名越：** 如果写黑道大姐和桐生之间的爱情故事既不吸引人也没什么意思。所以希望能有“最初相遇之后经历重重的困难、越过无数的障碍最终走到一起”之类的情节发生。因此当然得和主线情节相关联。对象如果是章鱼烧的店员或是夜总会小姐之类的肯定不行。所以自然而然地想到了女警察。

——她是高专毕业的吗？

**名越：** 在这一点上还真是恼火啊。才25岁就当上了大阪府警署第四课主任，除了给她安上这样的经历以外实在想不出什么其他的好办法了。

——作为特例提拔上来的？

**名越：** “特例”作为一种说辞也不是不可以。似乎也只有用特例才解释得通……像这样乱来的事在驰先生看来是不可原谅的。在这方面已经没有真实性可言了。假如对这个不管不顾的话，其结果有好有坏。这也是我们在前作中学到的东西。

——是使之有了必然性的设定？

**名越：** 是的。虽然想写出一些立场比较合理的人物，但这样一来游戏性就会完全崩溃。真是难办啊。

## ◆桐生和狭山的恋爱

——为什么要加入恋爱要素呢？

**名越：** 虽说是很无趣的答案，但我还是想谈一些比较深层次的东西。在前作中我们并不想因为太过注重细节而使作品显得很小气。但在《如龙2》中我们便已经进入到一个新的阶段，那就是不必介绍背景，同时又有作为剧情关键的女性角色。并且我们很好地将恋爱与游戏解谜联系在了一起。

——在游戏的结尾看到两人直呼对方的名字，他们是怎样发展到这一步的呢？

**名越：** 是在**章的事件中XX之后开始的。哎？这样不就是透露剧情了吗（笑）。顺带一提，那个场景希望让读者产生“这个不就是我家附近的XX吗”之类的存在感。另外比直呼其名更重要的是狭山熏的口音。狭山虽然是关西人，但在面对桐生时却一直说的是标准语。然后变成关西腔与标准语混用，到最后关西腔用得比标准语还要多。从这里也能看出两人之间感情的微妙变化。

——是渐渐变得喜欢上桐生的吗？

**名越：** 当然。从当他的警卫时开始。

——将这个说出来没有关系吗？

**名越：** 因为是能提高读者关注度的元素，所以没有关系。就像《冬季恋歌》的结局一样，提前知道也不会有什么影响。因为这段恋情之所以有趣是因为有了桐生和狭山之间那些微妙的言辞，这才是剧情的卖点，而不只是结局。

## ◆真岛以及其他角色

——有没有在制作过程中改变了性格的角色呢？

**名越：** 因为角色的性格在前作都有些铺垫，所以虽然做了一些必要的调整，但总体说来比前作要顺利得多。当然，我们增加了人气很旺的真岛在本作中的出场次数，也加入了一些能展现他不同魅力的场面。

——他是怎么当上真岛建设的社长的？

**名越：** 真岛在游戏中也说了，他所追求的并不是由寺田接管的东城会，只是朝着“更强”这个目标而努力而已。因此他和部下一起开始努力实现新的梦想，于是成立了真岛建设。

——成为地下格斗场的冠军是怎么回事？

**名越：** 那是最开始的时候……以真岛的行动原则来考虑，这是跟前作一样出于那份对强者的执着。在《如龙》中他这份执着的对象就是桐生一马。所以在《如龙2》中他出现在地下格斗场也就是理所当然的事了。

——伊达是侦探吗？

**名越：** 不是，是前刑警。虽然做了一些事情，但在游戏中具体做了什么现在还不能说。

——“花店老板”复职成为警察了吗？

**名越：** 是委托形式的，基本上是类似邀请的东西。虽然只是市民但可以接到警察的委托。简单来说就是取缔违法停车的监视人员。

——堂岛弥生是怎么当上东城会的代组长的？

**名越：** 虽然前作中的旧堂岛组被风间组吞并，但由于最后风间组的组长死了，所以旧堂岛组的成员得以保存了下来。这就让弥生有机会继承亡夫的事业。而以这样的状态进入东城会执行部则是《如龙2》的设定。

## ◆中意的场景和配音

——可不可以列举一个特别推荐的场景？

**名越：** 因为这是部第一次有成熟女性出场的“现代剧”，所以最想让大家关注的还是桐生和狭山之间命运的纠葛……总之请大家不要错过任何内容。

——前往大阪城之前的雨景还真是令人感动。

**名越：** 的确。在那个场景我们也用了CRAZY KEN BAND的音乐。算是比较轻松的部分。虽然调整了无数次人物表情，但反而感觉不怎么累。这也是整个制作组成员共同的感觉。即使没有之前提到的游戏之神降临我们也做出了相当不错的《如龙2》，真是让人感到欣喜。

——比较费劲的场景呢?

**名越**：很多啊……多得不得了(笑)。

——比如刚才提到的雨景?

**名越**：就拿雨水的飘散方向来说吧，那个在技术方面花了很大力气。但最后完成的效果相当好，这让大家都很高兴。

——桐生的配音方面呢?

**名越**：无论是声音还是外形我都没考虑过黑田先生以外的人。如果连这个都改变的话或许连我一直坚持的游戏理念都要推翻。在我看来"桐生=黑田崇矢"对《如龙》系列来说是不可或缺的。

——没有决定声音的人是……?有什么标准吗?

**名越**：虽说做了试听，但大家几乎都想到了同一个人。因为有一些类似电视剧的场景，所以不得不考虑那个人的声音是否符合场景的气氛。所以他必须是能将重要的台词全部装进脑袋的人。

——有赤井英和先生和馆广志先生的加入真是吓了我一跳。

**名越**：最初拜托赤井先生为狭山的上司配音时他还有些疑虑"我是徘剧演员啊，真的能行吗?"。馆先生是为一位很有头脑的黑道人物高岛辽配音。有些人认为馆先生的声音应该适合刑警之类的人物，我们无视了这类意见(笑)。我觉得让馆先生饰演一个最阴险毒辣的人物反而更有意思。

——也就是说感觉像是"背叛"了那种充满正气的声线一样?

**名越**：对对!这样理解最好。

## ◆各种各样的支线任务

——支线任务的题材是如何确定的呢?

**名越**：大家搜集题材后再一起讨论决定的。

——总共有一、两千个吗?

**名越**：如果连未成形的想法都包括进去的话可能更多。当然，参加讨论的题材都是经过仔细筛选的，所以数量上减少了很多。

——像"做我的孩子"之类有趣的任务多吗?

**名越**：因为是在大街上，所以会发生很多事件，即使是看起来很蠢的事情或许也不错。我们对支线任务没有什么标准。经历了各种各样的事件之后才能更加感受到街道的活力。

——对有些分支感到很迷惑啊。

**名越**：有吗?我个人比较喜欢烦琐一些的东西。像是拿块烂手表给你看，却说是你弄坏的要你赔偿之类的。一般不会有这种遭遇吧。但世事无绝对，我们可以在游戏中体验这种事。随着故事的深入我们加入了"城市传说"之类的东西，让玩家接触一些未知的东西。这类主题才是最困难的。

——经营雏妓俱乐部这部分内容也进行了实地采访吗?

**名越**：实际上没有做过称得上是"采访"的事。不过还是和经营者还有店主坐在一起谈过几次。关于那种行业我也不是一点都不了解。

——也就是实地体验了?

**名越**：是的。当然，现实生活中的钱可不像游戏里那么好赚(笑)。像经营的次序和程序之类并没什么特别的，接客方面也一样。

——在街上《如龙2》的人气怎么样?

**名越**：比前作高了不少。有些店还让我签名啊，去店里喝一杯之类的。你到那些地方去的话说不定还可以看到我的签名哦(笑)。

## ◆今后的发展

——接下来是今后发展方面的问题。下次会有什么样的作品呢?

**名越**：当然，对我来说《如龙》系列是相当重要的事。这不是我个人的单纯想法，而是为了给游戏加入惊喜的必要原材料。所以我还是希望做一些自己可以接受的新奇游戏……

——也就是说在现阶段还没有确定?

**名越**：现在还没有什么具体的想法。但如果要问什么时候的话……只要找到的题材符合我们的要求那我们就会开始新的工作。

——预定在2007年3月公映的电影《如龙：剧场版》怎么样了?

**名越**：那是和三池崇史导演合作的电影。本以为我只是做些参考建议之类无关痛痒的工作，没想到三池导演很尊重这个游戏，并对我说只要是我不喜欢的东西都可以提出来。对这点我感到很高兴。因为双方都是带着很好的意图在制作这部电影，相信能做出让大家都满意的作品来。

——您认为扮演桐生一马的北村一辉先生是最适合的演员吗?

**名越**：我对这一点还是不太满意。或者说是有些意见。但我转念一想，一边带着个小女孩一边演戏，能将这种对比表现得最好的只能是北村先生。

——最后请对读者说几句话。

**名越**：我们今后也一定会将在制作《如龙》过程中学到的经验技术以及制作态度发扬光大。更希望《如龙》的制作理念能够刺激其他的制作人，大家一起让游戏产业更加繁荣。敬请各位读者期待这一刻的到来。

——感谢您接受采访。



## 名越稔洋简介：

1965年生。东京造形大学电影学系毕业。1989年进入世嘉后，在铃木裕手下从事CG制作工作。1994年初次以制作人身分参与制作的《梦游美国》在全世界引起轰动。之后又制作了《超级猴球》系列、《F-ZERO GX/AX》系列等多款话题大作。2005年开始制作《如龙》。现任世嘉NE软件研究开发部的R&D开发主管。

# 国际版正是让《最终幻想XII》没通关的人来玩的

## 导演 伊藤裕之 INTERVIEW



### 一开始并不是“国际版”，而是“附属版”

——在之前的一次访谈中，皆川先生（皆川裕史：《最终幻想XII》导演/视觉设计）提到的“从包括北美在内地区的发售情况来看可能会制作”的国际版终于发售了啊。

**伊藤裕之**（以下简称“伊藤”）：好不容易在原作版中制作出的无缝连接系统，只用于一部作品就结束的话实在太可惜了。原作版发售之后我立即提出要不要再做一个什么，便成了这次国际版的契机。由于美版的开发已经开始了，因此虽然一开始觉得人员上有点勉强，但只要有和美版并行制作的工作人员在应该就没问题。

——开发小组大概有多少人?

**伊藤**：刚开始的时候包括和美版并行制作的在内有10人之多，到开发工作走上轨道以后就是以主要的5个人为中心开展的了。

——在上次的访谈中，听说《最终幻想XII》里有什么要素作了改动的话调整起来会很麻烦，结果国际版其实很多地方都进行了加工，让我大吃一惊呢。

**伊藤**：本来是想对系统的中心部分作大量改动的。要是以前的游戏，想修改一个要素只要对和此处直接相连的部分加工就可以了，但《最终幻想XII》许多部分的程序编制都关联得很复杂，改了一个，有些你以为没关系的地方也必须要加工。在程序员人数有限的情况下要做到这点是不可能的，最后只能就数据值和执照盘为中心作一些改动。

——但虽说如此，召唤兽的行动种类及道具的入手方法改变后，实际玩起来感觉倒是挺新鲜的。这部分和以往的“《最终幻想》系列”国际版在方向性上不太相同呢。

**伊藤**：其实这次的游戏我并不想冠名为“国际版”，一般“国际版”给人的感觉不都是会追加BOSS召唤兽和增加迷宫的吗？但这次不是这样，最大的理念是“剧情进展相同，但要让人体验到不同的游戏感觉”。所以最初的时候，游戏名称并不叫“国际版”，而是“附属版（ANNEX）”。

——《最终幻想XII 附属版》吗?

**伊藤**：是的。比如在酒店中，紧靠本馆旁边提供不同服务内容的配楼就叫做“附楼”。这次的游戏也拥有诸如黄道十二职业系统及审判模式这些“不同于本馆的服务”，“ANNEX”特别加入了一个“X”，看上去感觉很帅。尽管这个名称最终没能用上，但为了表现出它和以前的国际版存在少许不同，我们压小了标题LOGO“INTERNATIONAL”的字样，转而加入了“ZODIAC JOB SYSTEM”这几个英文。此外，游戏的封面设计和色彩也和此前的《最终幻想》在氛围上有所区别。过去一直都是白色的，这次则想弄得有点亚洲色彩，因此以橙色为基调，彩稿也是经过重新绘制的。



## 想要的效果是“不实时准确决断，就会进行不下去”

——国际版最大的亮点我想就是职业系统，这是顺应玩家“想用区分了角色的执照盘进行游戏”的要求而开发的吗?

**伊藤：**职业这一企划本身在制作原作版时也考虑过，但上次已经有了“《最终幻想》系列”首次采用的无缝连接战斗方式，再加上职业要素的话我觉得会给玩家造成困惑。所以就大胆地取消了职业系统，而是像自由确定角色的培养方法那样，将执照盘的配置设成全员相同。不过这样对玩家来说反而很难明白要怎么玩才好，因此这次又回到了原点。

——就是说通过搭建职业框架，使角色的培养方法变得更好理解了是吧?

**伊藤：**原作版具有竭力让游戏进行下去的一面，只要挨个习得所有执照，每个角色就都会自然变强起来，但我考虑的不是按这样的步骤。是选择这个执照还是那个执照，6个角色各自按各自的方向获取执照是否可取……我希望玩家一边思考这些问题一边以自己的方式进行游戏。正因为想让大家感受这一乐趣，我才在国际版中强调根据玩家不同游戏感触也不同的部分。为此要怎么做，我想将执照盘按职业区分为不同种类就是最好的方法吧。而且在中途不允许变更，行事也不能犹豫，我想要的效果就是“不实时准确决断，就会进行不下去”。

——也就是说，玩家最初的决断会影响到最后的成绩?

**伊藤：**没错。不管宝箱还是别的什么，由于在此处发生的事情关乎命运，因此玩家得接受这个命运才能把游戏进行下去……本来这种乐趣我是想融入到原作版中去的，但又觉得那样的话机能恐怕跟不上。比如说金钱和道具只能入手其一，在仅仅能获得金钱的情况下心想只要重视金钱就行了，但实际上在道具出现之前就重置了。要将无法从宝箱中获得道具当成命运来接受是非常困难的事。以前的游戏就算重置也有一些东西不能修改，这次的游戏我想使那种紧张感得以复活，职业只要一经确定就无法再更改。



## 只要在网上搜索职业及道具的名称就应该能获悉很多

——职业分12种是因为什么?

**伊藤：**因为是《最终幻想“Ⅻ”》啊。而且伊瓦利斯也是由黄道12宫（ZODIAC）所支配的世界观，所以正好和12星座匹配。

——都加入了一些什么职业?是不是有很多候补?

**伊藤：**《最终幻想Ⅻ》里武器的种类有15种左右，持有各武器的应该是哪种职业，经过一番考虑基本上都确定了下来。所以感觉不是由职业来决定武器，而是由武器来决定职业。

——枪骑士和猎人这些职业在过去的“《最终幻想》系列”中是没有的，是出于什么想法而让其登场的呢?

**伊藤：**如果是以往的《最终幻想》，拿枪的职业就叫做龙骑士，但在《最终幻想Ⅻ》的战斗中因为角色不会跳跃，所以形象上可能不太相符。于是我调查了一下有没有其他和枪有关的职业，发现在波兰有一种用枪的骑兵叫枪骑士，便这样决定了。猎人原本是指**マタギ**（在日本北海道及东北地区进行狩猎的团体）的首领。有天我在报纸上看到**マタギ**的特集，给人的印象是落得了不太好的评价，就觉得真不希望这种文化在社会上消失。于是我想，如果我加入哪怕一个与**マタギ**相关的词汇，玩家在网上搜索时就会找到一些相关资料，这样或许也就能知道关于**マタギ**的事情，于是就取了这个名称。

——是因为期待玩家去查词汇的意思而取的名?

**伊藤：**是的，使用刀的角色不叫**サムライ**而叫「もののふ」也是同样的理由。查字典时发现用汉字是写作“武士”，也算是一种学习吧。这个和原作版中的Vaccine在这次名称变成了“C9H804”，那其实是阿司匹林的分子式。记住了的话也许还对学校的考试有帮助呢（笑）。

——新追加的系统中有一个叫“ぐりぐりばんばん”的很奇妙，这个名称有什么特别的含义吗?

**伊藤：**那个原本是用作调试的武器，我心想那样转着打人会很痛，就取了那个名字。在开发进行到最后时有人说“把这个武器也加到游戏里吧”，于是名称也直接照搬了。

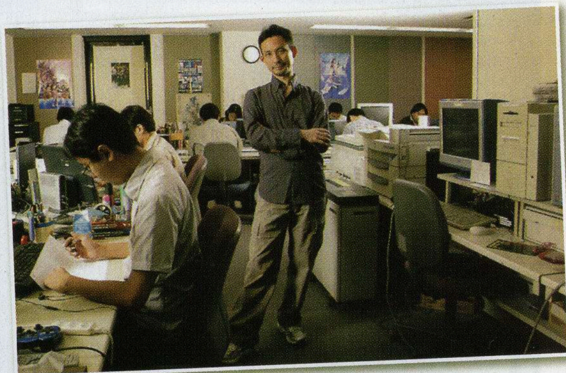
——像「**ザイテングラート**（弓）」和「**ジャンダルム**（盾）」这种看不见的武器及盾的名称也有点奇怪呢。

**伊藤：**这两个都是与山有关的名称。刚开始制作国际版时，我正对山有着浓厚兴趣，就想取一个很有型的名称。这时刚好想起了奥穗高岳（位于飞弹山脉的日本第3位高峰）的两条登山路径名称。可能这会对各位登山家带来一点困扰……因为将来在网上搜索「**ザイテングラート**」时是会引出武器名称的。不过也有可能玩了游戏的人在搜索「**ザイテングラート**」时看到山的照片，借此而成为登山家，通过这样来增加登山爱好者也不错啊（笑）。

## 国际版中隐藏的特殊宝箱是?

——玩家能操纵召唤兽也是国际版的一大特征呢。

**伊藤：**原作版达不到这样有两个原因。一是美术效果可能会遭到破坏，如召唤兽会和背景、角色重在一起，因召唤兽的阻碍导致看不到周围的情况等。而为了修改这部分，调整摄影工作所需的时间在制作原作版时根本抽不出。二是为了能操纵所有的召唤兽，必须用所有的召唤兽实际走一下大致的地图以进行调试。比起这项工作要花的大量时间，调查系统的根本部分有没有BUG才是需要优先考虑的。国际版的话因为开发时间相对比较充裕，才终于实现了这一点。



——在上次的访谈中被称之为因太麻烦而放弃了的宝箱，这次较原作版增加了大约1.5倍呢。

**伊藤：**在国际版中，存在着那种获得的东西因职业的关系而无法使用的情况。比如明明没有职业能使用白魔法，但从宝箱中却能获得白魔法。因此，取得宝箱的机会本身不能较原作版更多的话，作为玩家来说也会怨声载道吧。不过要全部配置好1600个以上的宝箱真是辛苦啊。赶不上截止日期的话会很麻烦，所以我干脆擅自主张先不发美版，而是全心将宝箱的配置完成再说（笑）。

——原作版中有个要素是取得特定的宝箱后，含有最强之矛的宝箱就将不再出现。这次也有这种类型的宝箱吗?



**伊藤：**是的，因为还有其他要用的道具。这次的特殊宝箱是在飞空艇的漂浮甲板上，但出现概率为1%，里面的弓能入手的概率更只有0.01%。而且宝箱本身也是看不见的，实际走近以后，角色自己没撞见的话也不知道那里会有宝箱。顺便说一句，如果能从那个宝箱中获得弓，塞洛比台地会有箭浮现出来哦（见右图）。希望各位投入派的玩家能来挑战一下。

——伊藤先生的宝箱果然用普通的方法是得不到的啊。

**伊藤：**不，我觉得这次已经比较厚道啦。魔法和技能有一半都在宝箱内，包含这些的宝箱除一部分外都肯定会出现，里面也没有任何变化。不将魔法及技能设定为能够入手的东西，职业系统本身也失去了乐趣所在。不过塞洛比台地从剧情上说是可以不去的，那里的宝箱出现率也较低，不装备钻石腕轮的话就得不到好的道具。

## 在“官方极限模式”中想让大家体验动脑耗时的乐趣

——在对原作版的变更中，我想与职业的导入并驾齐驱的一大要素就是审判模式的追加了，那这个想法是怎么诞生的？






▲上图为“看不见的宝箱”出现的地方。在这里取得弓后，如下图所示，战斗成员装备的箭就会在塞洛比台地浮现出来。

**伊藤：**原作版有一个缺点，就是即使获得了最强的武器，这时能让玩家充分试验其强大程度的召唤兽也没有了，所以这次我想准备一些能让玩家试用强力武器的机会。正好当时我听说《最终幻想VI Adavnce》追加迷宫中的连载模式受到了好评，就打算将其引入这次的游戏当中。只要以舞台行进的形式准备连续打倒敌人的模式，就能实现武器的使用，那不是很有趣吗？

——审判模式在序盘很简单，但到了终盘敌人竟变得异常强大起来。

**伊藤：**等级较低的话应该是在第17关的Mind Flayer处受到了挫折吧。如果能越过此处，在第40关之前我想都能轻松通关。而第70关前后和第90关以后都非常难，要是中途失败了的话，希望大家在正篇去找新的武器，用那个数据再挑战一次。

——审判模式完成以后“官方极限模式”就开始了，感觉这个模式反映出了伊藤先生的喜好呢。

**伊藤：**加入“官方极限模式”是因为想让大家体验一边动脑筋花时间一边进行游戏的乐趣。投入进去玩，这种要素不就是很强的游戏方式吗？“官方极限模式”也是一边用道具和魔法尽量掩盖角色的弱点一边和敌人战斗，为此要选哪个职业才好，是必须花很多时间来准备的。大家一定要去体验一下这个部分，特别是各位投入派玩家，希望你们能用“官方极限模式”的数据完成审判模式。

——这么说，伊藤先生这次国际版的目标玩家还是那些热衷于原作版的人了？

**伊藤：**“审判模式”及“官方极限模式”等虽然含有为原作版通关的人准备的要素，但其实我正希望《最终幻想XII》没通关的玩家来玩这款游戏。一般RPG玩了20小时左右我想就有了相当充分的游戏感受，但玩通《最终幻想XII》却要花100小时之多，所以我想中途一定会有放弃的人。但这次系统有了很大变化，按L1键进入高速模式，移动和战斗的时间都会大幅度缩短，为何不来体验一下它和原作版的不同之处呢？

——玩了原作版的人和没玩的人都能体验对吧？

**伊藤：**再说深一点，其实还希望那些以前玩《最终幻想》最近却不玩了的人来玩一下。如果能带给他们一种全新的感受，我想这款游戏的使命之一也就达到了。

——那么伊藤先生是否有种对《最终幻想》已经用完了全力的感觉？

**伊藤：**没有这回事，我还有很多想法哦。包括国际版，在《最终幻想》中培养的经验技术和蓄积的想法我还会在各种地方运用出来，请期待我今后的作品。

**（2007年4月　Studio BentStuff收录）**



**导演/游戏设计**

# 伊藤裕之

*Hiroyuki Ito*

**PROFILE**

东京造型大学毕业后，于1987年加入SQUARE（现SQUARE ENIX）公司。代表作为《最终幻想IV》、《最终幻想V》、《最终幻想VI》、《最终幻想VII》、《最终幻想IX》及《最终幻想战略版》。同时也是ATB的设计者。

# 《死魂曲2》设计师访谈

《SIREN2》 Designer Interview

## 赋予剧本深处的“本质”以形式……这就是档案道具的使命



Designer／山口由晃
从《死魂曲2》才加入项目小组，主要负责档案道具的制作工作。不是利用键盘，而是使用剪刀与糨糊进行开发工作。

——山口先生这次主要负责在《死魂曲2》中出现的“档案道具”的制作工作吧。

山口由晃（以下简称“山口”）：是的。因为我是属于美术绘图部门，所以之前一直都是在做绘制CG，或者是制作纹理贴图之类的工作，但这次的工作却是和以往截然不同的类型。当我周围的人都在讨论诸如“CG的容量怎么样”之类的问题时，我却在做着剪切和拼贴的工作。只有我的办公桌周围堆满了各种道具和材料，大家都不知道我要干什么。由于实在是太乱了，所以我经常会说“对不起，我马上就收拾。”（笑）

——虽然这次参加了《死魂曲2》的制作，但是您之前是做什么工作的？

山口：虽然我最初的理想是成为一名漫画家，可是在进入游戏界之前一直在动画制作公司工作。

——那么您在得知自己将负责制作档案道具时，有种什么样的感觉呢？

山口：基本上我总是在考虑“想要成长”这不光是指工作方面，其中还包括了很多含义……因此我觉得无论是什么样的工作都无所谓。只是在最开始的时候，我还不知道“道具制作”这份工作到底是负责做什么的……（笑）

——在刚成为道具制作负责人时，您是以一种什么样的状态在工作呢？

山口：总之就是要做很多东西。虽然我不记得最开始制作了什么东西，但好像是在制作“【No.002】多河柳子的日记”时发生了一件事。当时我按照他们所说的要求制作出了那本日记，然后去给美术监制高桥先生过目，当时他对我说“这完全不对！”（笑）。总之角色的想法以及剧本中所要求的东西在我制作的日记中完全没有体现出来……所以当时我就明白了，“啊，原来这份工作很麻烦啊”。之后我就开始仔细地阅读剧本，接着便明白了道具一定要将剧本中所包含的“本质”体现出来，不然的话剧情将无法发展。比如说要制作一幅孩子所画的画，那么这幅画就一定要充满了“童心”，而且我们还要考虑这个孩子的家庭背景等等。虽然当时受了些打击，但是设定和剧本的负责人佐藤先生将自己的双手涂满了红色涂料，突然在笔记本上狠狠地抹了几下……他的这种做法一下子让我回想起之前负责的CG制作工作，原来二者同样都是精细的东西。于是恍然大悟地想到“啊，原来是这样啊”，这样一下子就能看出来是一个浑身沾满鲜血的女性倒在这本日记上。当时我还觉得也许绘画也差不多是这样的，我之所以想要成为一名漫画家就是被这种从分镜、剧本到角色设定以及背景全都由自己一手包办的魅力所吸引。我十分喜欢构思这种事情，所以我开始觉得这是件有趣的工作，特别是一边考虑着故事中的场景，一边制作道具的过程……

——这些道具的制作几乎都是你一个人完成的吗？

山口：虽然基本上都是我一个人制作的，但是也有我自己做不到的事情。比如说“【No.055】达·伽马”之类的东西，只能拜托真正负责出版设计的人来完成。在看到那些人专业的制作方式后，我就觉得自己果然是学到了东西。虽然自己也制作了几张剪报，但是最开始制作出来的东西都是“很典型的错误”。说到报纸，由于年代的不同，版面布局和整体的色调都不一样。将旧报纸和新报纸放在一起就可以对比出二者的不同，不过这些经验只能运用在下次的工作中了……（笑）

——除了报纸和照片等“纸质”的道具之外，首饰和头饰之类的“实体”物品好像也有很多啊。

山口：像头饰之类的道具，我直接把扮演游戏中角色的演员们在摄影时使用的物品拿过来就行了，但是其中也有一些东西让我费了很大的力气，比如说“【No.072】纯金·王将”。最开始的时候他们和我说“想要一个金色的将棋棋子”，于是我只好自己动手制作。我的想法是买一个棋子，然后在棋子表面裹上一层金箔，可是在问过相关专业人员之后，他们说像我这种门外汉根本做不了。除了材料间的静电等诸多问题之外，棋子上刻着“王将”二字的地方也是非常难以处理的。当我试了一下之后才发现，虽然在平面的部分比较容易粘合在一起，但总体上还是不行。所以作为“最后的手段”，我只好用金色的涂料给棋子上色。但是，单纯用喷绘工具又无法体现出纯金的质感，还要打磨之后再喷上一层光泽剂……等到做好之后，在实际使用阶段他们又说“这个，最好稍微能弄脏一点。”（笑）于是金箔商店的大叔费尽千辛万苦才做出来的充满光泽的棋子，最终却被埋到泥土里弄脏了。

——道具“【No.060】小司的项圈”，好像也是真的做了污损和划痕，让人感觉很棒。

山口：那个是在商店里买回来的项圈，如果在名牌上写小司（ツカサ）名字的话，就会超出字数限制，所以无奈之下只能在图片中将名字补上……关于划痕，我也考虑了角色在穿过障碍物时到底会造成什么样的效果呢，如果在旁边看的话可能都不知道我在干什么吧。

——不仅仅是制作道具，那些诸如给道具制造划痕与污损的工作也同样很重要啊。

山口：其实从某种意义上来看，这些使道具老化的工作也许才是最有趣的。由于精细作业的反作用力，之前所积攒下的东西可以一下子都发挥出来。如果想要得到风化的效果，我就可以去公园完成这部分工作（笑）。之后利用比较单纯的作业使得小道具变得真实化的过程也很令人愉

## 当最初制作出来的道具被驳回的时候，才真正感受到“这是一份很麻烦的工作”。



山口先生曾经梦想着成为漫画家。实际上，据他本人说曾经在出版社做过责任编辑。绘画能力、手工常识……在开发软件的工作现场要求具有众多能力的道具制作人，也许从某种意义上来说是山口先生的“天职”。在《死魂曲》的开发小组中，不知为什么有很多这样特殊的人才……

悦……但是根据物品的不同种类，使之老化的方式也不尽相同，所以在处理类似报纸等物品的时候就要特别小心。

——道具中也有一些是比较古老的物品，我想您在准备阶段一定也十分辛苦吧。

山口：比如说“【No.043】太田巴的日记”，只要买一本在设计风格上稍微复古一些的笔记就可以了，可是像“【No.047】游轮乘客的录像带”，游戏制作人员指定要“Betamax”型号的（笑），我怎么找也没找到。所以当时我就和一个朋友（注：这位朋友就是山口现在的妻子）抱怨，她听我说完之后就告诉我“我的父母家有这种型号的录像带”，所以说收集这些资料也的确是费了不少工夫。

——另一方面，我从一些道具中也能感受到制作人员们消遣的心情。其中印象比较深刻的就是“【No.049】藤田茂的检讨书”，那个是《死魂曲2》的制作人藤泽先生的字迹吧。

山口：其实也可以理解成是让项目制作小组中最厉害的人写下的谢罪书（笑）。之前在制作道具的时候，我都是按照藤泽的指示来制作，并希望能符合他的要求。所以这次我让他来写这个东西，并且以“不行，这个和我印象中的不一样”为由，让他重写了很多次……不过让制作小组的人以这种形式加入到道具制作中，其实也产生了很多意想不到的效果，其中还有一种“大家合力完成”的意味，这与只是乱写乱画的真实感完全不同。虽然我也想用不同的笔触来进行创作，但有时就会出现一些自己所想像不到的画和文字。换句话说就是，我不擅长把握这种感觉，所以画不出来……

——是不是可以理解成，描绘一幅很拙劣的画是件很难的事情？

山口：比如说“【No.022】三上修的图画”。当然我知道要描绘出孩子所画出来的东西，但是给高桥看过之后，他却说“画得过于好了”。所以我只好用左手拿笔，并想象着孩子的心理进行绘画。成人在绘画时会无意识地进行某种程度的省略，但是对孩子来说所有的事物都是新鲜的线条，所以他们会一根接一根地拼命描绘线条，但是从整体上看是没有什么平衡感的。孩子的画是天然地创作，如果让成人来模仿这种风格的话是很难的……但是这种有趣的工作，对我个人来说也是种学习。

——在这次工作中，有什么让您特别留意的事情吗？

山口：不管怎样，我觉得小组中其他工作人员的意见回馈是非常必要的。我觉得道具制作说起来就像是要抓住云彩的工作，如果没有先自己制作出云彩的话，那么就不知道云彩是否能被抓住。道具的制作与设定、设计工作等都有着紧密的联系，所以想要在一开始就拿出完美的作品是很难的。首先要有自我批判的目光，找出不足之处，然后反复地与其他部门沟通，及时针对反馈回来的意见做出修改。

——“【No.017】人鱼的绘本”和“【No.063】夜见岛游乐园指南”的图片也都是山口先生制作的吗？

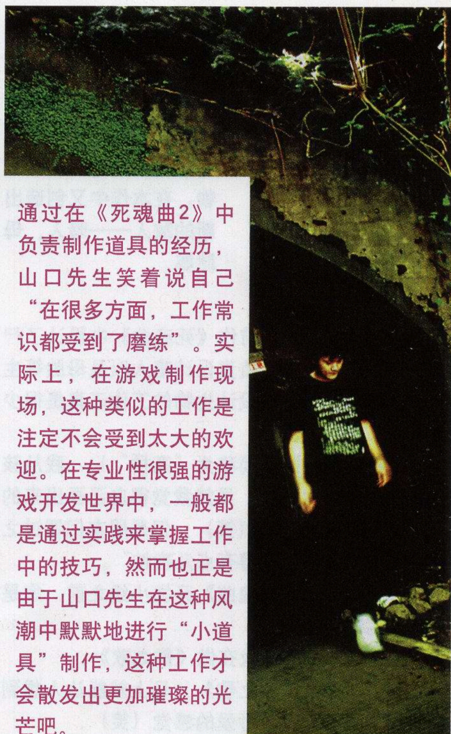
山口：是的。因为之前我梦想着成为一名漫画家，所以从小就喜欢临摹迪斯尼的作品，还有《北斗神拳》。因此我喜欢画各种类型的作品，并经常揣摩被临摹者的笔触和绘画习惯。“那个人喜欢这样收笔”和“画圆形的时候有着这样的特征”等……关于夜见岛游乐园的指南，我参考了以前游乐园的看板。于是就发现那些图都是由一些随心所欲的线条构成的，在看到图片的一瞬间就能够让人感受到冲击力。

——这让我觉得有些像从事某种职业的人的执念一样，就像是“一心想要超越工作范畴”的感觉……

山口：我觉得《死魂曲》这系列作品的剧本有着十分浓厚的氛围，因此道具也要反映出这种氛围来才行，这种意识一直像是危机感一样存在于我的脑海中。而且在那段时间，我还读了一本黑泽明导演写的书，看过之后就觉得自己的执念还不够充分。比如说在制作被毁坏的建筑物时，不能想着“模仿毁坏的建筑物”，而是要“将真正建造出来的建筑物破坏掉”的手法才行等等……那本书即便是只读一遍也觉得受益匪浅。我也经常抱着这种意识进行道具的制作，并得到了很好的效果。

——在说到您加入《死魂曲2》制作小组并负责制作道具时，山口先生曾说过“希望在各个方面都能得到成长”，那么现在工作终于结束了，您又有什么样的感触呢？

山口：嗯，我真的学到了很多东西。全部道具有100个，在制作每一个道具时我都会学到新的东西。在这次工作中学到的制作道具的技巧，在今后到底会有什么用呢，我现在只关心这个问题（笑）。



通过在《死魂曲2》中负责制作道具的经历，山口先生笑着说自己“在很多方面，工作常识都受到了磨练”。实际上，在游戏制作现场，这种类似的工作是注定不会受到太大的欢迎。在专业性很强的游戏开发世界中，一般都是通过实践来掌握工作中的技巧，然而也正是由于山口先生在这种风潮中默默地进行“小道具”制作，这种工作才会散发出更加璀璨的光芒吧。

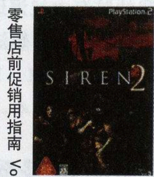
## 指南

在《死魂曲2》发售之际，由于要进行各零售店的促销活动以及东京游戏展前的宣传活动，所以制作了各种各样的指南手册。在此，特别精选了一些促销海报来与大家分享。

零售店前促销用指南 Vol.1



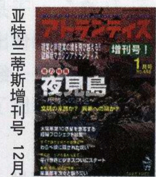
零售店前促销用指南 Vol.2



亚特兰蒂斯增刊号 11月号




亚特兰蒂斯增刊号 12月号










零售店前促销用指南 Vol.3



亚特兰蒂斯增刊号 1月号







从2005年秋到2006年年初，在日本全国各游戏零售店都发放了《死魂曲2》的促销用海报。总计发行了三款指南，这些都是与《月刊亚特兰蒂斯增刊号》的小型版本同捆在一起制作出来的，并以《死魂曲2》的内容“集体消失”“消失在海底的先住民族”等情报为主题的特辑。

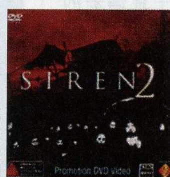
小册子 东京游戏展2005 ver.





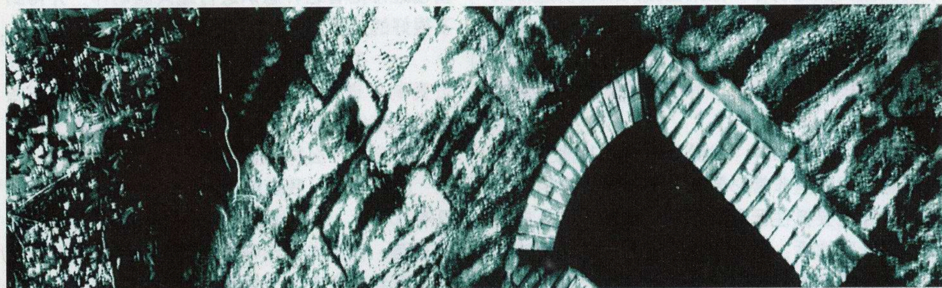

在2005年秋天开幕的东京游戏展的会场，只向少数相关者限量发放的硬皮手册。这是一本收入了作品理念以及插图的豪华图书。

零售店前发放用DVD




在东京游戏展会场以及游戏零售店前，发售前促销用的DVD，内容是对游戏中世界观的描述。

## 制作出栖息在阴暗中“异形”的方法论
## 恐怖中的滑稽与悲伤



**根据独自的想象创造出众多生物的高桥女士。“由于我很喜欢构思这些东西，所以创意也在逐渐增多。”她本人如是说。顺带一提，高桥曾经梦到过被自己所设计出来的“蜘蛛尸人”追赶。**



Designer/高桥美贵
从“多罗”“熊之歌”的路线一转，在前作《死魂曲》中设计了羽根尸人、蜘蛛尸人等生物。在本作中又创造出新的敌人——暗人、母胎等。

——高桥女士在前作《死魂曲》中设计了尸人之后，在本作中又负责设计暗人以及母胎等生物。像这种专门负责设计生物的工作还真是很少见啊。

高桥美贵（以下简称为“高桥”）：我从孩提时代就很喜欢画画。虽然我觉得自己画出来的都是些很可爱的东西（笑），但是朋友们看过之后都说“这画让人觉得有点儿害怕”。

——在加入《死魂曲》开发小组之前，您是做什么工作的呢？

高桥：在那之前我在做《熊之歌》。

——一说到《熊之歌》，马上就能让人想到一只熊在唱演歌，很可爱的感觉（笑）。

高桥：是啊。《熊之歌》的工作刚告一段落，有人对我说“目前有一个《死魂曲》的企划，他们正在寻找能够设计生物的人”。严格来说，当时我的工作重心虽然转移到了《死魂曲》，但是《熊之歌》那边还剩下一点儿工作没有结束，所以我一边设计着尸人，一边制作《熊之歌》的封套。也就是说可爱风格与可怕风格在同时进行（笑）。

——您是在什么情况下走上设计这条路的呢？

高桥：因为我原本就喜欢画画，并梦想着将来能从事一份画画的工作。而且我在开始的时候想要学习日本画的创作，可是我的祖父是一名雕刻家，他很直白地对我说“日本画有些吃不开，你还是学习设计吧”（笑）。在我上高中之前，一直都只是在纸上绘画。后来沉迷于荒俣宏的《帝国物语》，并开始制作同人志。

——您之后又走上了CG之路，那是另一次巨大的飞跃啊……

高桥：学生时代时正在流行一个少儿娱乐节目，那个节目的CG以及观众可以使用电子设备与节目之间产生的互动很有趣，让我觉得很新鲜。正巧在我打工的地方有一台Amiga（Commodore公司85年发售的电脑，可以进行图形以及声音的简单处理），我向他们借来这部电脑，并试着制作一些角色。那时候我甚至还想制作一部电影，使用很奇怪的8毫米摄像机进行拍摄，最后看上去有点儿像欧洲铜版画风格的动画。

——这些举动，您的祖父知道吗？

高桥：不，没有被让他发现（笑）。由于祖父在我的心中是一个“伟大的人”……从我小时候开始，他就经常带我去参观展览会。不过在那里基本上没有什么对话，只是站在那里看而已。他偶尔会说“这个是很棒的东西啊，一定要好好看哦”。

——我总觉得在尸人诞生的背后应该有着十分宏伟的背景（笑）。

高桥：我在加入《死魂曲》小组时，脑海中就已经模糊地构思出人型的尸人、半尸人的形象了。后来我将尸人的形象做了一些改变，于是就产生了蜘蛛尸人和羽根尸人的设计理念。

——比如说蜘蛛尸人，关于它的关节向着反方向扭曲这一形态，应该是有着“设定上的理由”，我在读了外传小说之后才在某种程度上理解这一理由。类似这样的部分，到底是按照怎样的一种顺序来决定的呢？是确定了细节之后再赋予整体吗？还是说以“重视外形上的有趣部分”的理念制作出生物，然后再构思细节呢？您是否能就这一问题给我们说明一下？

高桥：实际上在制作《死魂曲》时，故事的设定和设计几乎是同时进行的。当然，故事的基本情节肯定是最先被确定下来的，然后关于细节部分，我会和负责设定的人员一边协商一边进行构思。比如说“羽根尸人”，首先他们提出了“想要一个在空中飞行的尸人”这样的要求，然后我再进行设计。

——游戏中的羽根尸人，虽然在他们背后生出一对类似蜻蜓的翅膀，但是设定人员的意向会不会也许是“想要一对鸟类的翅膀”呢？

高桥：在那个时候他们提出了“在空中飞舞”的理念，美术总监高桥功先生说过“像大蚊子（复眼蚊子类昆虫，与蚊子很像只不过尺寸比较大）那样的翅膀就可以”，并提议说“有一种无力的感觉在空中摇摆着飞行”。我觉得《死魂曲》开发小组的有趣之处就在于整体的氛围，故事以及演出部分的相关人员的工作状态好像都是处于混乱之中。一般的游戏制作都会将这些部分明确下来之后，然后交给设计者去把握，比如说会做出“某某生物会在某某地点出现”之类的指示。虽然这可能和导演外山的性格有关，在很漠然地提出意见之后，还能够接受其他人所提出的要求……作为一名制作人员，他在工作上让人有种游刃有余的感觉。

——您觉得这种整天都在描绘“异形生物”的生活是一种天职吗？

高桥：因为我曾经想过要试着做一次与恐怖的东西相关的工作……（笑）

——在设计生物的时候，您最在意的是什么呢？

高桥：首先是“外形不要过于好看”。完成度很高的时候，有时会由于做得太好导致异形变得不是那么可怕。

——在前作《死魂曲》登场的生物中，堕辰子与其他的东西好像有点儿不一样。

高桥：关于堕辰子，导演外山给我看了一张类似海马的照片，然后说“就是这种感觉的东西”。我将那种感觉融入了“不完全体”，另一方面，关于“完全体”则完全是我自创出来的。在小组内部有种说法是“堕辰子=从宇宙来的鱼”，于是我的脑海中就浮现出“看到过堕辰子的人制作出了土偶”这种想法。

——经过了这次作业，您又在《死魂曲2》中设计出了新的敌人，暗人。

**比如说内脏飞出来那种视觉上的冲击……人类所感受到的恐惧肯定不仅仅只是这些。**



高桥：关于《死魂曲2》，外山又提出了“想要做光明与黑暗的对立，以及有这两种要素的演出”的想法。而且他还给我看了寺山修二所拍电影《死于田园》的剧照，说“大概就是这种感觉”。画面中身披黑布的人们在步履蹒跚地走着，关于暗人的想法就是从这些印象开始的。

——是以什么样的形式将这种印象确定下来的呢？

高桥：静静地生存在黑暗中的异形……就是这样的感觉。因为普通人如果讨厌阳光的话就会使用遮阳伞，所以我也让暗人们拿着伞。在这里伞可以看成是一种“符号”，对我个人来说，我在暗人的身上融入了一些“孩子”的特征。比如说喜欢恶作剧但目的却很纯粹，另外还有点儿坏坏的感觉……

——孩子吗？

高桥：在我的印象中，感觉不到他们的恶意。曾经被光追赶到了虚无的世界，现在则沉浸在好不容易被解放出来的喜悦中。因此可以说他们的身上也存在着些许可爱的感觉。

——虽说如此，但他们的外表却给人一种很可怕的印象，那种全身缠着破布的感觉实在是……

高桥：虽然将和服层层缠绕在身上的样子是我最初从《死于田园》中得到的灵感，但说到被光追赶的暗人，我觉得由于其内心中“不想被光照到”的恐惧感导致他们只能将眼前的东西胡乱地缠在身上以避免阳光的直射。《死魂曲》的情况是所有角色都是利用在摄影棚中拍摄的照片数据制作出来的，所以我拜托造型师为暗人这个角色收集了很多破旧的和服。虽然之后在关于暗人容貌的问题上我又和化妆师谈了很多，可是最后我还是决定先给自己画一下，借此来向对方说明“就是这样的感觉”。

——您亲自出马了啊。

高桥：普通情况下都是用油彩涂白，但我为了凸显真实，还画上了血管等细节……自己在画的时候还想着“顺便画一幅画吧”（笑）。因为我是在公司的卫生间里面进行这一工作的，所以其他部门的人看到我时，脸上都是一副“这人在干什么”的表情（笑）。

——好像是为了向其他人传达某种信息，所以在所不惜的感觉。

高桥：嗯，一想到“快点，怎样才能向他们传达我心里的想法呢”，我就会变成这样。实际上在我的印象中暗人有种“如果脱掉的话就会很棒”的感觉……（笑）。在破旧的和服之下，应该有着令人意想不到的肉体，虽然在游戏中并没有展现出来，但是他们认为自己就是人类。或者他们没有意识到“人类”的概念，但也不会想到自己是一种“不完全的形态”。在我的脑海中一直有种“虽然有些滑稽和可爱，但又存在着悲哀与恐怖……”的感觉。

——在制作类似暗人的“异形”过程中，您是否将自己孩提时代构思出来的“恐怖的东西”投射在这些角色的身上呢？

高桥：实际上就连我自己也不知道游戏中是否有这种让人一看之下就会很明了的东西，但我一直都觉得在表现“恐怖”和“可怕”这方面，如果很直接地表现出来就会让人觉得很无聊。比如说内脏飞出来那种视觉上的冲击……人类所感受到的恐惧肯定不仅仅只是这些。说到真正的恐怖，我觉得是那种在看到的瞬间会让人“噗”地一下喷出来的东西。不仅仅是恐怖，还要有一点悲伤或者一点寂寞……我还想加入类似这种元素。也许暗人“乙氏”就是最具代表性的，那种滑稽和可爱在下一个瞬间就和恐怖联系起来。不过在将各种要素编织在一起进行创作时，即便是我自己也不知道。经常会想这个或者那个会不会有些太温顺了，会不会过于可爱了（笑）。每当这时我就会让坐在我旁边的设计主管看，然后问他“这个是不是有点缺乏强势的感觉？”，对方经常回答我“不，这样很好”……（笑）

——这些您都是具体地参考了“某种东西”吗？

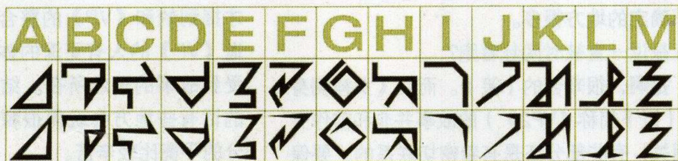
高桥：并没有太多的“出处”，我一般很少看资料。但是我有自己的一套方法论。虽然一个角色八成到九成都是来自普通的日常生活，剩下的一小部分就是些“不会发生的事情”“不可能的事情”。从我个人的角度来看，那都是些很棒的东西。

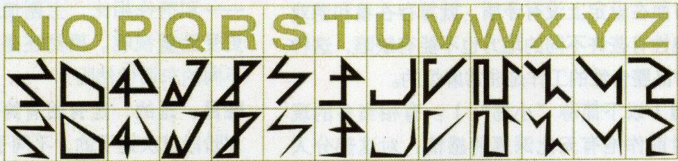


高桥女士认为在恐怖之中“某些地方还隐藏着‘悲伤’和‘滑稽’”。可能正是由于运用了这种手法，游戏中“巴‘乙式’”在《死魂曲2》的玩家中有着极高的人气。

## 暗人文字

继前作中出现的『尸人文字』之后，高桥在《死魂曲2》中又独自构筑起被称为『暗人文字』的文字体系。如果能解读这些由非人类的感性所衍生出来的文字，就可以读取到记载于各种道具上的情报。

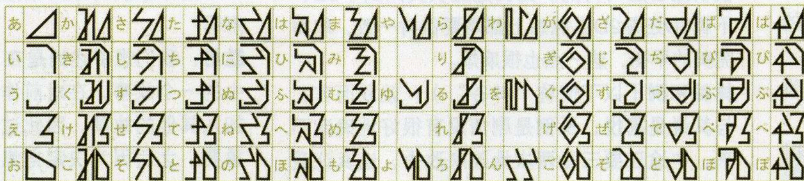


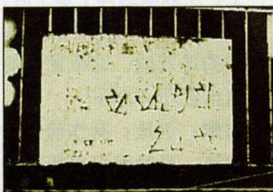







前作《死魂曲》中出现的“尸人文字”，那些被认为是象形文字的柔和线条就是其特征，但这次的“暗人文字”却是以直线作为基调，并有种数字化的未来感。据负责制作文字的高桥所言“这是由于暗人就像是从宇宙中飞来的生物一样，充满了科幻的色彩”，所以才将他们的文字设计成这样。







在夜见岛游乐场中的看板等地方，即使不能解读暗人文字，那些奇怪的图形所能提供的情报也是不少的。但是为了能够彻底理解这部作品，还是有必要掌握暗人文字的。另外在海外版中，使用暗人文字描述的文章根据各国母语的不同，其表述方式也相应地做了修改。

（右边照片是西班牙语的版本）











# 创造了《女神侧身像2》的男人们

2006年6月某日，这群终于完成了一部大制作的男人聚集一堂，对这场饱含血汗、泪水与欢笑的创作过程进行了一番大回顾。通过以下的访谈，让我们来倾听他们的声音。

## 重视的是剧情的整合性

——首先，对于要制作这部至今仍受到玩家热烈支持的《女神侧身像》（以下简称《VP》）的续篇，想知道各位当时都怀着怎样的喜悦心情？

**胜吕隆之**（以下简称“胜吕”）：当时并没意识到有多高兴，倒是由于前作获得的评价那么高，要制作出不让FANS失望的续作，感觉压力挺大的，而且制作的时间也比较紧。不过开发既然已经全部结束了，现在来看那些过程也就全都成为了回忆（笑）。

——像企划、创作剧情这种在制作游戏之前的阶段进行得如何呢？

**胜吕**：当时的状态就是企划和剧情的创作都没有在较早的时期就完成，而制作已经开始了，



所以不确定的地方很多。

——就是说一直被时间赶着跑？

**胜吕**：是啊，很辛苦的（笑）。而且《女神侧身像2》（以下简称《VP2》）的故事并非和前作完全不相关，有些部分还是有着密切联系的。要保证这方面在设定上没有矛盾，就算存在着和游戏的乐趣性有些许不同的地方也不能有缺陷，这种保持作品整合性的工作是非常麻烦的。

**小岛创**（以下简称“小岛”）：有相当多的玩家都对前作抱有无比深厚的感情，对这部分人我们是着重对待的。尤其是这次又用到了3D，不管3D还是2D在触感上都需要保持一致，取得完美的平衡，这一点也很麻烦。

**林谷和树**（以下简称“林谷”）：就我而言，与其说是喜悦，反倒是剧情没有很好地确定下来，中途还要三番两次地改来改去，这真让我捏了一把汗。

**一同**：（笑）。

**林谷**：“那样子没问题吗？哦，这里原来是这样的啊？还是这样比较好吧？”等等，剧情部分一直到最后的最后都还在纠缠不清。

——本作的剧情创作上有没有特别辛苦的地方？

**山岸功典**（以下简称“山岸”）：首先就是刚才提到的和《VP》的整合性。然后是力图让知道《VP》的人有更深的体会，不知道的也能感受到故事的乐趣所在。结果演变成不知道前作的话有些地方会玩得很棘手，所以要维持这部分的平衡比较辛苦。

——和前作相比，主剧情要比各位战魂的剧情更受到重视呢。果然还是想着要创作出和前作不同的东西使然吗？

**胜吕**：是的，走有始有终的正统派路线是在企划阶段就决定了的，不同于前作的集锦形式。

——其中很大的原因果然还是由于是过去的故事吗？

**胜吕**：我们想讲述的是在《VP》世界的背后发生的一个故事，在对前作进行补完的同时还要加入其他的故事，因此过去这一点并不是那么重要。之后因为决定把焦点放在希尔梅丽娅身上，所以就选择了那个时代。

——说到本作的主要舞台，在《VP》中也出现过的迪万城，这里发生的故事是在制作前作时就构思好了的吗？

**山岸**：不是，制作前作时我们还没考虑到要做续篇，当时就只想着把当时的剧情做好。提出要制作《VP2》时，因为这次的主人公是最大的

秘密，后来干脆就定为几乎没露过脸的希尔梅丽娅了，这样一来舞台就是迪万，进而就确定要讲述过去的故事了。

——前作的主题是"心"，或者是以前谈到过的"死"，那本作的主题又是什么呢？

**山岸：**前作是"死"的话本作就是"生"。《VP》里可是业界首创哦，主人公突然就死了（笑）。

——稍早之前发售的PSP版《VP》，里面新插入了一些迪万的剧情影像，这个果然也是考虑到本作而为之的？

**山岸：**明显是这样，那个就是因为PSP版的发售日在时间上和《VP2》的发售日相近才加进去的。PS版的《VP》由于介质为CD，因此没有多余的空间用来放影像，但在PSP版的企划时期，当时说到影像中有些剧情很想让大家看到，既然好不容易加入了影像，不如就跟《VP2》产生关联性，也好让玩家们高兴高兴。《VP》和《VP2》的剧情影像可能会让大家觉得观感上有点不同，那也是由于两者的解释不同所致。

——就是说因为存在当事人和旁观者的区别，所以两者的看法不同吧。

**山岸：**就是这种感觉，因为视点变化了。

——本作是以《VP》的数百年前为舞台，那在建筑物和世界的氛围方面有没有特别下功夫？

**泽村荣公**（以下简称"泽村"）：前作中诸神之黄昏逼近，也就是所谓具有思想性的结尾，但却是非常灰暗的气氛，仰望天空都是乌云密布的感觉。而本作就没有诸神之黄昏，预定是呈现出人间界的繁荣景象。这样的话画面就要凸显热闹的气氛，但我们还打算要继承前作也有的瓦尔基里女武神那种神话氛围，并在本作中表现出来。

## 随开发一同成长的角色们

——在塑造主人公阿莉莎和鲁法斯时采用了什么理念吗？

**林谷：**阿莉莎在企划最初就设定为公主，是一开始很柔弱，后来渐渐成长起来的那种类型。鲁法斯则是在故事发展的过程中不断演变成现在这个形态的。

**胜吕：**没错，对于鲁法斯设计人员是以剧情前半部分的进展为基础画出形象，然后看着剧情一点一点完善起来的……一开始并没有一个明确的设定。

——初期设定的鲁法斯是个怎样的角色呢？

**胜吕：**有点像丑角的英雄吧。设定中还有一点就是有点会找借口辩解。

**泽村：**他的脸部在设计阶段也改变了很多次，其他地方也有感觉不错的，而最终就是现在大家看到的样子。

——阿莉莎给人的感觉比较柔弱，但在战斗中却很努力地用剑，果然还是在什么地方训练过的吧？

**小岛：**在游戏里面（笑）。

**北尾雄一郎**（以下简称"北尾"）：因为一使用决定技，她就会说"在练习中明明很顺利"吧（笑）。

**胜吕：**在最初的时候是有这么说过，设定的就是她在大家看不见的地方勤加苦练。

——那她会使用那个奥义是……

**胜吕：**应该是希尔梅丽娅教的吧（笑）。

——说到鲁法斯，最令人在意的还是精灵女卢萨莉埃的存在。会不会有她就是鲁法斯母亲的感觉？

**胜吕：**这个就任由玩家们去理解了。不过她对鲁法斯的感情，充分说明她决不只是一个普普通通的精灵啊（笑）。



SQUARE ENIX公司
制作人

**山岸功典**
YOSHINORI YAMAGISHI

负责了《女神侧身像》、"《星之海洋》系列"、《凡人物语》等作的敏腕制作人。

——鲁法斯活了多久？

**胜吕：**我觉得不是很长吧。所谓的活了1000年，好像也不是这样。

**山岸：**实在看不出是那样的性格（笑）。

——他很随便地就给阿莉莎的无名指戴上了戒指呢。

**林谷：**那是当然的，特意安排的情节。

——有订婚的意义在？

**林谷：**当然，这是和结局相关的地方。

——亚莉、蕾娜斯和希尔梅丽娅三人，她们各自盔甲的羽毛和花纹都互不相同，这一点代表着什么吗？

**胜吕：**那个是吉成钢先生（※1）画的，所以并不存在制作方的意图什么的。

**泽村：**我就是在吉成先生画稿的基础上运用2D进行设计的。

## 与前作的关系及被解开的谜

——现在来谈谈希尔梅丽娅吧。过去布拉姆斯曾取代宝珠为奥丁所觊觎，当时就是她挺身相救。为什么她要保护这位不死者之王？

**胜吕：**设定中她原本对奥丁的做法就抱有疑问，因此会有那样的举动。

——原来如此。那么布拉姆斯为什么会在迪兰体内？

**胜吕：**过去曾受希尔梅丽娅帮助的布拉姆斯，以战魂的形态藏身在她体内。他为了治愈伤口而潜藏着，但因在诸神面前隐藏了自身的存在，于是和迪兰的灵魂融合了。奥丁的"王呼的秘法"（※2）对希尔梅丽娅的效果就算不完整，迪兰的灵魂也不会劣化也是由于他的存在所致。

——迪兰曾说过"这个声音只有我能听见吗"的台词，就是指体内布拉姆斯的声音吗？

**山岸：**那是因为他不仅能听到战魂的声音，还能听到不死者的声音。也就是布拉姆斯这个伏笔。

——迪兰本身没有布拉姆斯在自己体内的意识吗？

**山岸：**希尔梅丽娅在阿莉莎体内的状态就是在他身上产生的状态。

**胜吕：**布拉姆斯和希尔梅丽娅不一样，他隐藏了自己的存在，但在希尔梅丽娅面临危机时他会冲出来。

——《VP》中布拉姆斯的状态是幽闭了希尔梅丽娅的精神。在被认为极大地改变了历史的沃尔扎和该隐前来袭击的剧情之后，正史中是发生了什么才导致那个状态的呢？

**林谷：**应该是直接抱起希尔梅丽娅在空中飞，或让她一直待在城里。

——在诸神获悉的历史中她成为人质，于是有了和布拉姆斯军队停战的情节？

**林谷：**那个就是所谓的宣传（※3）吧。制造出那帮家伙就是坏蛋的消息，历史也是这样，都是根据需要来加以操作的（笑）。

——在本作中希尔梅丽娅被雷扎德带走了，而在布拉姆斯救助她的正史中，阿莉莎及鲁法斯又怎么样了呢？

**林谷：**那个地方可能取消了，就那样一直继续旅行的话会在世界树的顶峰被奥丁打败。

——原来如此。要是雷扎德不出现的话在那个地方……

**林谷：**最后会输。

——的确，雷扎德不在那个地方的话就"卡住"了。

**林谷：**不过也没留下他们都活下来了的情节。由于诸神是获胜方，因此记录里应该会有足以说明他们被抓的情况。所以本作就给了他们一个好的发展方向。

——另外，阿莉莎是怎么实现灵魂实体化的？

**林谷：**那个还是来自希尔梅丽娅的影响吧。

山岸：击打光子、灵魂实体化也是和所谓的失传魔法相类似的东西吧。感觉比较像三贤者使用王呼的秘法。

——雷扎德将奥丁移植到鲁法斯的体内之后，是如何获得力量的？

**山岸：**雷扎德夺取了鲁法斯已移植奥丁灵魂的



SQUARE ENIX公司
助理制作人

**小岛创**
HAJIME KOJIMA

辅佐山岸的助理制作人。对赤脚及长袍的阿莉莎都很有爱的萌之求道者。

身体，所以后来就出现了人造人・雷扎德，那是雷扎德蜕下的壳。

——就是人造人・雷扎德原来的肉体对吧。

**胜吕：** 没错，在制作中途还提出过让他以鲁法斯的模样成为最终BOSS，也是源于他的设计形象。

——就雷扎德那样的人来说，鲁法斯……是相当讨厌的吧（笑）。

**胜吕：** 不过，最终雷扎德好像按他原有的样子重新制造了一次，结果就变成了现在这样。

——在与雷扎德的最后决战之前，有段情节是阿莉莎和布拉姆斯当中谁会成为战乙女之器。如果是布拉姆斯的话，会诞生出一个什么样的瓦尔基里呢（笑）？

**林谷：** 关于这个我也很想当作一个角色创作出来呢（笑）。

——最后的瓦尔基里是以阿莉莎为基础，于是还是会变成男人？

**小岛：** 是啊，因为容器是布拉姆斯嘛。想像一下都觉得好可怕（笑）。

**林谷：** 在剧本第一稿中，一提到布拉姆斯变成了容器，鲁法斯的台词是"真不愿去想像"。虽然这段被删掉了（笑）。

——与雷扎德的最后一战之后，三名瓦尔基里和阿莉莎的灵魂怎么样了？

**胜吕：** 故事的主旨就是要各位玩家去自由想像。大家就根据职员表后面的结局影像去想像吧。

——是指由自己去想像那个少女是谁吗？

**胜吕：** 是的，我们不想一下就点明。

——那结局里出现的少年（※4）也是这样的安排？

**胜吕：** 那个地方也不想一下就点明（笑）。

——他也是个执拗的男人啊。

**胜吕：** 玩家注意到这一点了吗？

——我是看了好几遍结局后注意到的，那副眼镜和发型……

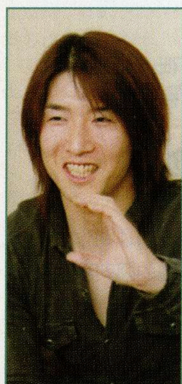
**胜吕：** 如果是初期的影像就完全不能明白了，因为不太明白，可能有人会抱怨"别遮遮掩掩地见人好不好"之类的吧（笑）。一开始本来是想使之带有某种含义的，就因为说过希望显得自然随便些，结果真的弄成很随便了（笑）。

——雷扎德最初顶着一只很厉害的猫吧？

**胜吕：** 是的。

**小岛：** 在战斗中还会胡闹着出场。

**胜吕：** 类似"弱小就是罪过"的意思吧（笑）。



TRI-ACE公司
导演

**胜吕隆之**
TAKAYUKI SUGURO

负责故事、美术、剧情、音乐等游戏制作整体规划的导演工作。

**北尾：** 我还注意到阿莉莎在战斗中的姿势是区分为前半段和后半段的。

——她在逐渐成长起来呢。尼贝龙根之裁的动作也变了。

**山岸：** 因为阿莉莎的成长就是本故事的主题之一啊。

## 追击新系统的诞生秘闻

——在本作的新系统当中，首先我想问一下交换传送是如何诞生的？

**胜吕：** 嗯，是根据在晶石动作上变化的系统，由企划人员提供多方素材来完成的。反复测试动作的素材非常麻烦，恐怕是这次最辛苦的工作了。

——通过与封印石配合，在游戏中产生了相当程度的难题要素呢。

**山岸：** 封印石的构想也是很早就有了的，能到那个地步是因为进行了很多次尝试。《VP》果然还是需要横版卷轴动作的游戏呀。所以在考虑了各种各样的新式动作后，就变成了现在的形态。

——战斗也具有很高的战略性吧？

**胜吕：** 首先是在战斗战场中加入的"移动"这一主题。将其与部位的系统相结合，便造就了具有战略性的战斗。这不是很有趣吗？

**西田匡泰**（以下简称"西田"）：部位切断和战斗发生在3D空间内是一开始就决定了的，反过来一边构思如何活化这个部分一边进行构筑，最终就成了现在的形态。

**胜吕：** 攻击时要继承前作的氛围也是在特别早的阶段就决定了的。

——部位切断是基于什么考虑诞生的动作呢？

**西田：** 挥砍的地方飞起来的话应该会感觉很爽，但光有这一点，和移动相关的战略性还是难以实现，所以我们加入了根据角度决定攻击是中或不中，失去了某些部位就无法攻击等有关战略性的理念。

——用3D以后高低差异及地形等就变得更加复杂了，在这方面有没有很辛苦的地方？

**北尾：** 真的是累坏了！最初有个二段攻击，而且这个二段攻击还分从下到上和从上到下的攻击限制……

**西田：** 在最初的阶段就制造了大面积的烈焰风暴呢。

**北尾：** 烈焰风暴是对准天花板向上层发出的，应该是对准上方的敌人吧。反正全部都是企划之初的构想，就直接自由发挥了。

——在战斗系统的制作是很辛苦的，或者说是有意识到这一点而做的？

**北尾：** 总之就是移动、夹入障碍物进行攻击这些，都是辛苦不断的（笑）。

**西田：** 随便说了句自己喜欢，就造成了北尾君的辛苦（笑）。一直都是这样的，先是企划小组提出自己的理想，然后交给项目组去实现……这样的流程。经常在想做出来的话会很棒的东西要怎么扔给项目组去做呢……

**北尾：** 我这边一般就是接受，边说着"没办法啊"边开始着手做。

**西田：** 有时还会听到突然的一声尖叫（笑）。

——接下来请谈谈战魂。

**胜吕：** 和把焦点放在各个英雄身上的前作相比，这次因为焦点是单线剧情，所以没打算要将英雄提出来。只是由于剧本完成时其中角色是从中抽离了的，因此我们准备了补充角色的系统。没有剧情，估计也难以让人融入感情，在企划上就不断地将他们灵魂实体化，然后再解放化，完全当成了道具性质来对待。



TRI-ACE公司
艺术导演

**泽村荣公**
EIKO SAWAMURA

负责美术、设计。创造了地图、角色、召唤兽等《VP2》的整体形象及世界观。

**山岸：** 就《VP》来说，正好有着与アーティファクト（工艺品）解放关系相近的东西。仅仅持有也可以，解放出来也可以。虽说还是不断解放下去最佳，但不解放也没什么大碍。

——本作的瓦尔基里、希尔梅丽娅是个能让战魂生还的好人啊。

**山岸：** 希尔梅丽娅与奥丁的完全对立，我觉得正是表现在行动上。因为如果战魂真的存在，就必须把大家都带回去。

**林谷：** 是的，作为和前作中传送死去灵魂这一行为的对比，对于她采取的相反极端的行动，我们是很下了一番功夫的。

——那对新的如尼文字和技能的系统，你们又有什么目标？

**胜吕：** 原本是以企划小组的人想出的道具系构思为基础的。这个系统也并不是很快就成了现在这样，而是经过了反复的尝试和优化组合才达到如今的状态。

**山岸：** 这次的如尼文字和技能都很复杂。

**西田：** 为了能够做到浅显易懂，我还不厌其烦地在旁边不停地说"再简单一点，再简单一点"。

**胜吕：** 封印石也是这样，一开始不做也能通过，但我们还是打算设定成做了的话会更有利。

——那个只能在特定商店买到特定道具的系统，有点像合成道具的感觉。

**胜吕：** 基于对商店也要充满爱的主张，有人提出"只要去了特定的商店就能买到稀有道具的话如何？"，我们就是从这里开始讨论的。最早参考的是某家电量贩店的点卡。

**一同：**（笑）。

**胜吕：** 最初也的确有想过把名称取为"点数系统"，围绕"积攒点数的话会怎么样"的话题大家展开了各种讨论。

**山岸**：而且最初的方法要更难吧？并不像现在这样能很快买到，不买很贵的东西就不行。

**西田**：比率大幅度下降了。

**山岸**：即便如此还是不知道卖什么后能买到什么道具。

——要交换多少个什么道具才能购入特定道具，换成现在的系统就明白了。

**胜吕**：最初是隐藏要素性质的东西，即使不知道这个系统，只要去了特定的商店，就能看到其排列在铺面上。一切都从这一构想开始，我们当时设置的就是交换多少个都好，商品本来存不存在也不知道。

——如今连"店长的字条"都有了呢，估计也反复作了很多次尝试吧？

**山岸**：要知道开发组里也爆出了"不懂"的声音（笑）。

**胜吕**：试了就知道很难注意到，所以就弄成现在的形式了。好不容易搞成的系统，不能用的话就没有乐趣了。

**小岛**：前作有个原子配列交换（※5），这次则能很平常地在商店里买到道具。

**山岸**：以前在洞窟中也能制作道具，本作则是必须要预购。中途中断了的话会很麻烦。

**胜吕**：前作中只因蕾娜斯是神，所以她能做很多事。本作则因为主人公是人类，所以我们则在系统上设置了"不，这样是不行的吧"的限制。

## 至美进化的美术&影像

——本作用的3D比较多，美术和影像都得到了进化。其中最让你们劳心的是什么？

**泽村**：用一句话说就是动力学（※6）的限制。在某种意义上，这次虽然也有提出一些理念，但调整起来果然还是很花时间。比如鲁法斯的头发，稍微动一下就影响到衣服和身体，变成很奇怪的样子。像这种不协调的地方我们直到最后都在进行修改。地图的话，这次让树木和草之类实现了比较自然的摆动，但这个调整太费劲了。我觉得还是这一块的工作很辛苦。

——怪物也具体到了细节之处，被打飞的部分必须要一个一个地去构思，所以也难免会很辛苦吧？

**北尾**：怪物身体上的部件被打飞也是受到了动力学的限制，但这个倒是很简单就完成了。关于怪物的结合部件，因为很快就消失不见了，所以处理起来比较轻松。而怪物的各个部件向另外一侧弯曲的情况也是实际存在的。不过在这种时候也会转着圈飞掉，从外表上看不出什么。此外我们也实现了很多效果（笑）。

——例如像有的敌人消失后的形态一样，我想制作时必须要考虑到某些部位残损后的情况，那这些地方处理起来花不花时间？

**泽村**：这个当然花时间。在设计图阶段我们会引入企划小组的各种意见，哪里要切除是预先就知道的。借此设计师判断出哪些地方是需要的，然后再进行设计。

——如果是像蟹一样的敌人，即使将其外侧的壳全部剥掉，里面也是有东西的。

**北尾**：不破坏的话也有些部分是不会出现的。

**西田**：这个部分最多能设定12个部位，但像有只怪物的手就有10只。于是有时就会听到有人呼喊"不够啊！"（笑）。

**泽村**：虽然有人说12个不够，但考虑到其他各种限制，还是定成12个了。而一开始搞得还要更零碎一些。

**泽村**：像龙的尾巴本来也想过做成一片一片的薄片，但这样会引起很多问题，就只能作罢了。

——这次的影像很注重光线，做得非常漂亮啊。

**林谷**：是的，最辛苦的工作还是动力学和照明相关。照明方面一看就知道，其实我们并没有设置成偏自然的光。战场上的光线也是差不多的程度，所以剧情中的太阳光没有那种一下直射过来的感觉，而使用了有点加工意味的光。即便是屋外，光线也肯定要有别于自然的色彩，我们注重的是被照射的物体。不过还有比这些更麻烦的事情，就是美术设计方的意见和游戏设计方的意见恰好相反，有时被夹在两者中间，真不知道该怎么办才好（笑）。

**胜吕**：最初的照明是阴影太弱，缺乏层次感，我就不停跟泽村说"背景太弱了"、"阴影太弱了"，他却告诉我"这已经是极限了"。但照明的机能那么多，又没有都用完，所以在临发售前3个月我们又全部重新修改了一遍。之后再配合背景对角色进行配置，多边形的分界线就出来了，为了这部分的调整我还跟设计师发生过争吵呢。

**林谷**：中途有段时间我们也对原版照片进行照明，但这样做画面却无法营造出"《VP》系列"独特的忧郁气质。背景也是深处特别暗沉，但不知为何只有角色很亮。因为感觉奇怪，就只能不断去修改……这就是我的辛苦。

**胜吕**：基本上角色是希望大家好好关注的部分，所以我们还是对角色使用了反射板（※7）似的照明。结果，还是想方设法把整体背景弄成了比较明快的色调，画面上也不再有阴影。所以虽说很勉强，但还是重新做了一遍。

**林谷**：看来在大家的印象中，《VP》风格的影像必定有某个地方存在着深深的黑暗。因此我们设置的照明效果就是即使处于晴天之下，也还是能感觉到某种黑暗的存在。啊，我早就想倾诉一下有多辛苦了。



TRI-ACE公司
程序导演
**北尾雄一郎**
YUICHIROH KITAO
负责战斗的主程序编制。将以西田为首的企划小组（一部分毫无道理）的设想反映到了战斗当中。

——用了3D以后，街道景色都表现得很美，请问有没有以特定的街道作为参照？

**泽村**：我想应该是有所意识，但不是全面性的。这次我们是站在《VP》世界观的延长线上，并在制作中力图将利用了动力学的《VP2》的空气感营造出来。我就在想如风的摇曳啊，用HDR（※8）这一机能表现光的存在啊等等是否都能完美实现呢？尤其是街道便全面融入了这些元素。然后就是密度了，因为要求主题是精细的密度，所以就任意发挥，做成了现在的样子。



TRI-ACE公司
企划部
**西田匡泰**
MASAYASU NISHIDA
战斗规划师。如今一看到角色，脑子里马上浮现出的不是画面而是参数的症状持续中。

——HDR是什么东西？

**泽村**：详细说明的话就涉及到相当专业的问题了……对太阳伸出手时，手的周围会慢慢变得明亮，这是次世代机种标准装备的一项技术。

——已经加入次世代的机能了呀。

**泽村**：没错，《VP2》中的光和风以及精细度都是相当重视的地方。

## 为《VP》世界添彩的音乐和声优

——和前作同样，这次也是由樱庭（※9）先生来负责作曲，那关于本作的音乐有什么想说的？

**胜吕**：樱庭先生负责了前作和《星之海洋》的音乐。换句话说，我们没有考虑过其他人选。

——因为音乐的风格一变，整体的氛围也就变了，所以不能轻易换人是吧？

**胜吕**：是的。前作就是有樱庭先生参与的，音乐已经烙下了他的影子，所以除了他实在想不出别的人选。

**山岸**：在TRI-ACE的作品中，除《凡人物语》之外全部也都是樱庭先生负责的。

——对樱庭先生有无什么指示？

**胜吕**：基本上就是把从一个地方到街道、开场、结局的各段影像交给他，告诉他哪个部分是什么氛围的形式。之后樱庭先生完成一个曲子，便交上来寻求意见。完成的曲子积攒到一定数量后就开始分配，有时会遇到少了某种氛围的曲目的情况，这就需要再另外选取影像。所以由樱庭先生那边提供的曲子，他用在了什么地方我是不知道的（笑）。

——在"VALKYRIE Festa"（※10）上樱庭先生就说过"不知道曲子用在了什么地方"。

**胜吕**：因为樱庭先生自己也有这种感觉啊（笑）。

——到了红莲之门，如公太郎战的音乐就突然

有了变化，是这样的吗？

**胜吕：**那个是在录音时因时间还有剩余，就想着随便录点什么进去而录的一首曲子。虽说是能用则用，但那种氛围的音乐通常是不能用的。所以就很自然地用在了那场战斗中。

**西田：**当时有人惊叹"还真的用了。"（笑）。

——本作的音乐和《VP》时相比，有什么不同之处？

**胜吕：**前作是以激烈的曲风居多，这次我则拜托他创作了大量管弦乐。因为主人公是个柔弱的少女，不加入管弦乐、曲风太硬朗的话就和她的形象不相符合了。关于这一点我找樱庭先生谈过话，大家交换了一下意见。

——在选择主人公和主要角色的声优时，看重的是什么？

**胜吕：**到了选声优的阶段，剧情啊画面啊什么的都确定下来了，于是我们基于整体的印象搞了个录音带试听，借此来选出声优。配鲁法斯的中村先生因为和其他人比起来出演作品较少，所以还委托我们把念脚本的带子送给他。

## 冲击剧情满载！红莲之门

——本作的红莲之门很让人吃惊呢。

**胜吕：**红莲之门有若干剧情脚本，但当时有人提出，相较于普通剧情，把这个游戏做成滑稽喜剧会更有趣，结果就成了现在这样。做完一个剧情后我发现还真的挺有趣，于是就这样做下去了。最初本来只做了狗狗奥丁和狗狗芙蕾，但后来大家都觉得机会难得，就要求干脆把其他角色也做了，就这样，这个故事变得越来越壮大（笑）。

——看了剧情，感觉制作者的心声得以在里面爆发了呀，【每个角色都肉乎乎的】……

**一同：**（笑）。

**胜吕：**本来是想做得再细致一些的。

**泽村：**虽然过于细致的话画面会映不出来，但这已经比初期时要细致多了。本来设计师完成的原画还要更肉感一些。我们将其忠实地还原在了建模上，一直看着也就习惯了（笑）。

**胜吕：**初期更胖的时候，来看我在桌子上玩游戏的人就说脚太粗了（笑）。虽然我们已经习惯了，但因为被说了太多次，后来我们就拜托设计师作了些调整，可即便如此还是被评价为肉乎乎的（笑）。

**林谷：**被评价为肉乎乎的还是那个打着光脚登场玩水的场面吧。

——那个赤脚的建模就是为这段剧情做的吗？





TRI-ACE公司
企划部

**林谷和树**
KAZUKI HAYASHITANI "DANNY"

负责光源、摄影等剧情的演出部分。也是赤脚阿莉莎的生父。爱称为"DANNY"。

**林谷：**实际上这个场面在剧本里是没有的，但我们还是大胆地制作出来了。那是我在看地图的时候，突然想到应该要放脚，就拜托设计师做了一个。

**泽村：**赤脚的阿莉莎重复做了3次之多！

——如果是红莲之门的剧情，狗狗阿莉莎的脚是没有够到水的吧？

**一同：**（笑）。

**胜吕：**狗的剧情没找做中心剧情的人，而是由企划小组的人来做的。

**林谷：**其实我真的很想做啊……看着旁边的人就忍不住觉得"好有趣哦～～"（笑）。

**山岸：**那么想做，这股热情感觉像是在制作正篇一样。

——红莲之门那里敌人的名字也充满了玩乐之心。比如田鼠公太郎，不知为何会穿着高筒袜的乌尔等等。

**西田：**他们用了假名字的话就会这样。但没人说觉得讨厌啊（笑）。

**小岛：**人造人什么的真是像被当成废物一样。

**山岸：**那一带出现的敌人都很强大呀。

## 难忘的剧情和角色？

——本作的剧情中各位最喜欢的是哪一出？

**泽村：**正篇的话希望大家好好看一下结尾，那里的信息非常丰富。

**林谷：**我自己最喜欢月夜里，阿莉莎和希尔梅丽娅同蕾奥涅对话的那个场景。时间有点长，有5分钟左右，但那个地方的照明和摄影都摄人魂魄，请大家关注一下。

**胜吕：**我最喜欢的是三个男人的结局。觉得有点令人心酸，挺喜欢的。

——山岸先生呢？

**山岸：**应该就是阿莉莎软软的脚了吧。

**一同：**（笑）。

**小岛：**除此之外也找不到别的了吧（笑）。

**北尾：**我觉得职员表后面的场景不错。

**西田：**我倒是没有特别喜欢的。狗狗的那个从某种意义上来说虽然很有印象，但因为制作时一直死盯着EXCEL表，于是后来一看到那些角色脑子里就只浮现出数字，而不是场景了。如这个人部位的参数是多少……之类。

**一同：**（笑）。

**小岛：**老实说我也喜欢那些软软的镜头，片头次之。只是单纯地很萌穿长袍的阿莉莎（笑），最初穿着长袍走路的阿莉莎超级可爱！我就想：好想让这个阿莉莎也动起来啊。

**林谷：**总觉得是什么可怕的事……

**北尾：**长袍、斗篷……好可怕。

——穿长袍的话，要进行跳跃等动作会很麻烦吧？

**泽村：**相当麻烦。

**胜吕：**怪不得有时会说"战斗时就脱掉"之类不明不白的话（笑）。

——也就是说，雷扎德是一个犯了很多罪孽的角色咯？

**泽村：**真是有够麻烦！我还以为是要摘掉斗篷。

**一同：**（笑）。

——接下来，请各位谈谈自己喜欢的角色。

**小岛：**芙蕾。嗯……当然是因为臀部。

**一同：**（笑）。

**山岸：**强调臀部的角色必定要加入队伍。

**小岛：**那不是理所当然的嘛（笑）。然后是蕾娜斯，还保留着在前作中的气质，动作也符合她一向的风格，不管雷扎德怎么追都冷语相对……蕾娜斯太棒了。

**西田：**把红莲之门包括进来的话我最喜欢的是蒂尔娜。

——她好像在《星之海洋3》里也出现过吧？

**西田：**没错，不过在那里面她只是纯粹保有了蒂尔娜这个角色的性格，和世界观完全没有关系。

**北尾：**我还是喜欢蕾娜斯。虽然和《VP2》没什么关系，但她人性的一面连神都为之倾倒。一眼看去不是人类，然而她身上那种独特的人性真是让人着迷。

**山岸：**我喜欢合体后的瓦尔基里。金色的眼睛极具特征，是最有存在感的角色。合体后那表情给人一种最强的感觉，好帅。

**胜吕：**正统派角色里我最喜欢鲁法斯，虽然嘴巴有点毒，但还是觉得他的角色形象是最立体的。声优的音色和演技也和这次的故事很搭调。不过要说印象深刻的话还是狗狗雷扎德啊（笑）。

**林谷：**我和胜吕君一样也是喜欢鲁法斯。光看剧本只觉得他是个嘴巴毒的帅哥，但他其实不是这样的。只要再稍微深入一些，就会发现他身上有种随意洒脱的气质，自从认清这一点后，我就爱上这种类型的角色了。因为太喜欢，自然就把他排到前面了。

——很具有人类特征的角色呢。

**林谷：**他是最具人性的角色了。相比之下其他角色就显得单薄一些了，虽然这样说觉得有点对不起他们。从摄影的角度看还是下意识地想把阿莉莎拍得更漂亮，所以阿莉莎也给我印象较深。既然是女主角就拼死都要做得绝对可爱，效果稍微有点不正就显得很粗糙了（笑）。还有合体后的瓦尔基里也很美，这个是绝对要拍得非常唯美的，所以我也特别喜欢。总之我是按自己的喜好去追求最美的角度和最美的脸孔。

**泽村：**我是狗狗系的全部角色都很喜欢，不过那纯粹是在设计上融入了YY的乐趣，看着很好玩的感觉（笑）。

**胜吕**：不死者之王的武器不行了啊。
**泽村**：是“那块肉”吧（笑）？
**林谷**：其实那里也正经创作了剧情，还想加入声音的。
——那一段要加入了声音的话肯定很有冲击性。
**山岸**：可惜在那个阶段没有考虑。
**胜吕**：在差不多只剩最后3个月时大家一起谈了很多，于是决定按照那个方向做下去。后来做了发现果然很勉强（笑）。
——然后，那些并非主角、战魂的角色有没有你们喜欢的?
**山岸**：说不上来，成为同伴的肯定不一样嘛（笑）。
**泽村**：反正不是弗洛蒂娅。
**北尾**：是翘臀的姐姐?
**一同**：啊啊～
**北尾**：但还有人的臀部更翘。
**泽村**：那是因为进行了重新补足。有不足就不是好的完成品，等于是事后弥补的（笑）。
**西田**：做动作的人也加入了一些气势，充实了这个角色的不足之处（笑）。

## 对下一作的展望和最后的话

——有很多FANS都十分期待下一作和外传，关于这部分各位有何展望?
**山岸**：这个是秘密（笑）。不是啦，其实现在只能说是秘密。大致的已经开始做了，如果有下次，可能又是在数百年前，弄不好还必须得回到神话时代。要真是那样的话就请大家多多指教了。
——最后向广大玩家说几句话吧。
**小岛**：就算心想到这里就结束了，还是请再往深处探索一步。只是训练一下技能也好，培养一下角色也行。我认为这款游戏并不是说结束就结束了的，还有很多地方需要大家去感受，即使通关以后，进行红莲之门11周目取得最后的武器之后也应该还有乐趣可寻，请大家再去探索一番。
**西田**：怪物的参数和一些细微技能的组合都令人眼前一亮，而这些也是让我们的程序员生不如死的地方（笑），丰富的内容值得大家好好去感受一下。我觉得游戏的乐趣之一果然还是在于自己摸索出强大组合时的喜悦，不仅仅是单纯的攻击力和属性，需要多多尝试才行。
**北尾**：总之希望大家多多关注丰富的要素。然后是关于程序编制的最终总结，就是我们是抱着要让大家在接触这个游戏时感觉非常棒的想法去进行工作的，所以一些细微的地方还请大家不要错过。
**胜吕**：我想这是一款绝对值得去挑战的游戏，我们也尽了自己的最大努力去做，请大家每个地方都去挑战一下。
**林谷**：在制作的时候我是一边对剧情使用强大的技术，一边并不去在意它，相当于“一份料理，只是太美味而已”。我想这样的话即使看很多遍也不会厌烦，不想看剧情的话就去好好玩游戏吧。
**泽村**：我则希望大家关注画面的部分。在游戏过程中大家往往都盯着攻略及剧情，但如果在游戏通关后，有人能仅仅观摩一下美术的素材我也会很开心，因为设计师的灵感都融入在里面。这次的《VP2》也完全没有妥协的地方，美术部分格外放得开。希望大家都去感受一下我们设计师的想法。
**山岸**：最近的游戏中很少有手感特别好的，但这款游戏我觉得就是少数之一。尤其是现在大家都不怎么玩游戏了，但我想玩了《VP2》的话或许能让大家有“所谓游戏就是这样才有趣”的想法呢。请大家一定要去玩玩看。

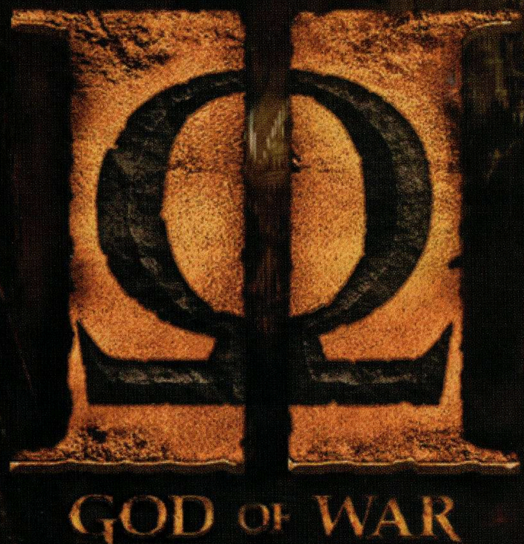
※1 吉成钢、吉成曜：负责主要人物设定的兄弟插画家。有关盔甲的羽毛和花纹反映的是吉成兄弟自己的角色形象，如亚莉——鸦，蕾娜斯——天鹅，希尔梅丽娅——猫头鹰。
※2 王呼的秘法：供瓦尔基里转生的魔法，已经失传。
※3 宣传：以煽动大众为目的的情报操作。
※4 结局里的少年：完成某个条件后在最后的战斗中获胜时，将在结局影像中登场。
※5 原子配列变换：《VP》的系统之一。在前作中消费MP，就可以将一个道具变成另一个道具。
※6 动力学：利用物理学法则模拟物体的运动。计算出客观的特性、行动后能制作出实在的动作。
※7 反射板：在白色及银色的反射屏幕上反射光线，让物体变明亮的摄影器材。
※8 HDR：High Dynamic Range（高动态范围）的缩写。通过表现与现实相近的光感来达成写实性表现的技术。
※9 樱庭统：负责《女神侧身像》、“《星之海洋》系列”等TRI-ACE作品音乐的作曲家。
※10 “VALKYRIE Festa”：指2006年6月4日举行的“VALKYRIE Festa 2006”。举办了游戏试玩、声优及开发者座谈及樱庭统LIVE等活动。

# 一款没有妥协的游戏，请大家好好去感受一下。（开发人员一同）



# 战神2 圣剑神罚

剧情小说



GOD OF WAR

文/NESS

## 序章 战神之路

狂风暴雨之中，独行的航船随浪摇晃。让人眩晕的晃动中，船舱内传来女人们放荡而欢愉的笑声。光头男子从床角坐直身体，毫不在意自己踢翻了脚边的酒坛。美酒自坛中汩汩流出，一时间船舱内充满了酒的馥香。

眼前的美女和美酒却都不能让健壮的中年男子觉得欢愉，他在沉默中抱住自己的头，眼前一次次掠过的幻影让他重新沉浸在长久以来的痛苦之中。这种痛苦如影随形。

杀戮和死亡，关于故乡的一切，关于自己过去的一切，都如掠影一般在光头男子的眼前闪过。那一幕一幕再次刺痛男子的心，最终他终于忍无可忍，昂首推开船舱顶盖。

风雨瞬间倾泻而至，男子却昂然对着天空怒吼："雅典娜！十年了，已经十年了！我已经虔诚地为众神服务了十年！"

海浪依旧，男子站在甲板上的双脚却坚稳如磐，双目直视船首的女神石像。那象征智慧与战争的女神雅典娜静静伫立在船头，被大雨冲洗得宛如崭新。

仿佛听到了男子的呼唤一般，雅典娜神像猛然睁开紧闭的双目，一道金色光芒射出，落在中年男子身上。

"奎托斯！"

已为众神服务了十年之久的奎托斯对这种神迹毫不惊奇，径直走至雅典娜神像面前。

"我已经为众神虔诚服务了十年，你何时才能祛除我心中的梦魔？"

"我们将让你完成最后一项任务。"雅典娜神像的双眸光芒大盛，"那也将是你旅行的终点，最大的挑战在等待着你……就在雅典。"

"雅典？"

"我的兄弟——战神阿瑞斯正在围攻雅典。"雅典娜的声音宛如从天际传来，又似近在眼前，"那是属于我的伟大城市，如今却身在毁灭边缘。宙斯不允许诸神之间争斗，所以想要击败阿瑞斯，只有依靠一个被众神训练过的勇士。"

奎托斯凝视雅典娜神像，想要从这雕像上看出些许属于人的表情。此时天际一道闪电划过，照亮了奎托斯挂着长长疤痕的脸，那张脸上写着残酷和坚决。

"如果我完成这个弑神的任务……"奎托斯对雅典娜也不客气，"那些困扰我的幻象和噩梦都会结束吗？"

"完成这最后的使命吧。"雅典娜给了奎托斯一个模糊又充满希望的回答，"那样，那些困惑你的过去都会被原谅。信念决定一切，奎托斯……众神不会忘记那些曾经帮助过他们的人。"

曾经手刃九头蛇许德拉的战士奎托斯没有犹豫，既然得到众神承诺，他即命船驶向雅典。战神阿瑞斯之名奎托斯早就知晓，若要面对那样强大的神灵，身为斯巴达战士的他心中也有少许犹豫。但这一切都是为了让自己从疯狂的边缘恢复，重获精神自由。那么即使前途充满死亡，也比这十年里无尽的折磨好上千万倍。

雅典身为古老的诸神赐福之城，静静矗立于爱琴海东北方的半岛边缘。越过绵长的海岸线，即有高山为屏。斯巴达战士的行船驶于爱琴海之上，奎托斯伫立船首遥望雅典城，距海岸甚近的城邦火光绵天，厮杀声隐隐传来。

踏入雅典城邦的法利龙湾之后，奎托斯终于明白了众神为何要将这样一个任务交给自己。

城市早已被怪物占据，游遍爱琴海的奎托斯刚从九头蛇许德拉的死斗中挣扎过来，随即陷入另一个宏大的焚城噩梦之中。隐隐在城市焚烧的烟火中露出的巨大身躯，是一个奎托斯永生难以忘记的存在。

雅典城如今已是人间地狱，士兵的生命犹如蝼蚁，在杀戮和挣扎中奎托斯蹒跚前行，直到遇见雅典先知的幻影。先知以幻影姿态告诫奎托斯，想要拯救雅典只有前往神庙寻找她的真身。

奎托斯越过圣坛台阶，在雅典广场的高台上向前凝望，眼前身姿巨大的神明矗立在城市中央，以其神力践踏这座备受雅典娜庇护的城市。

那就是阿瑞斯，雅典娜的兄长，宙斯之子。

奥林匹斯众神中的战神。

凝望阿瑞斯的火焰长发，奎托斯灰白色的皮肤仿佛也被焚烧，十年来挥之不去的梦魔在眼前再次掠过。

"阿瑞斯，我永远不会忘记你那晚所做的一切，这座城市将成为你的坟墓。"

沿着雅典已经被毁坏殆尽的街道，奎托斯寻找雅典的女先知，在神庙前遇到了一个面色灰白的老者。这老者仿佛对奎托斯异常熟悉，奎托斯却对他一无所知。

这名老者似乎正在挖掘一个坟墓，而奎托斯则被告知，自己正是这座坟墓的使用者。

"所有的真相都将在必要的时刻得到昭示，当所有希望都失去的时候，我会在这里帮助你，我的孩子。"

奎托斯无法理解老者所说的话，又挂念雅典先知所说杀死神祇的方法匆匆离去，却不知这老者也是掌握自己命运的重要人物。

越过雅典神殿，奎托斯克服层层机关，终于成功救下雅典的女先知。这位容貌端庄的先知望着奎托斯，面容平静，显是已得到神谕："奎托斯……一切如同雅典娜女神预言的那样，但是你来得太迟了，可能无法拯救雅典。或者说，你真的是来拯救雅典的么？"

说话间，女先知将自己的双手放在奎托斯头上，以探寻他的内心。奎托斯未来得及阻止，瞬间被一股电流击中，陷入自己记忆深处。

记忆宛如绵长迷宫，奎托斯在迷宫深处望见了自己往日的模样。那时他的皮肤并非灰白冰冷，那时他的双手也未曾持着混沌之刃，那时他是斯巴达人，在战斗中成长，磨练杀人技艺。

斯巴达战士中，最为骁勇的奎托斯成为年轻一代统帅，从区区五十几个士兵到统帅千军万马，他只用了短暂时日。奎托斯采用有效残忍的策略，率领斯巴达人不断侵攻。

奎托斯沉醉于这种力量之中，逐渐成为野兽一般的存在。除了奎托斯的妻儿，再没有人敢面对他。

“奎托斯，这样的牺牲什么时候才能终结？”

面对妻子的责问，奎托斯的回答简短有力：“当斯巴达的荣光和名誉响彻世界之日！”

然而这一切似乎毫无终结之日。

……

“众神在上！为何雅典娜女神会选上你这样的家伙？”

被人窥视自己内心的奎托斯暴怒之下，将先知推开：“远离我！”

雅典先知被奎托斯记忆中的血色吓得不敢再继续探寻斯巴达之鬼的往昔，只得给奎托斯指引打败阿瑞斯的方向：“这世上只有一样东西能让你打败神祇，那就是潘多拉之盒……它身处雅典之外，沙漠东之尽头……若想得到它，必先寻找最后的泰坦族巨人克洛诺斯。克洛诺斯背负巨大神殿在沙漠中前行，潘多拉魔盒就藏在神殿之中。”

此时奎托斯已别无选择，只好循先知指引的方向在沙漠中寻找克洛诺斯的踪迹。

随着蛇妖的歌声阵阵，奎托斯游走在没有方向和尽头的沙漠中。

沙漠中风沙渐歇，奎托斯终于见到了传说中的克洛诺斯，仅存的泰坦一族。巨人克洛诺斯高耸如山，背负巨大的潘多拉神殿在沙漠中缓步蹒行。众神将潘多拉的秘密藏于此处，也是怕有凡人前来寻找超越神的力量。

但奎托斯并非凡人，他是为众神服务的神仆，是历经了数次生死的斯巴达之鬼。双手抛出混沌之刃刺入克洛诺斯身体，奎托斯以双刃为梯，在无尽风沙中向上攀爬。

三个日夜之后，奎托斯终于得以进入潘多拉神殿，寻找传说中的潘多拉魔盒。

历尽千辛万苦后潘多拉魔盒近在咫尺，奎托斯却发现女妖鸟已将自己的行踪汇报至阿瑞斯处，阿瑞斯使出浑身神力，自雅典城中抛出一截石柱，瞬息间射杀即将得到潘多拉魔盒的奎托斯。

奎托斯跌入冥府，同时也回忆起了当日自己为何效忠阿瑞斯，又为何与战神反目。

年轻的统帅奎托斯率领斯巴达军队横扫大陆之际，来自东方的野蛮人军队在平原地区伏击了斯巴达人。毫无防备的斯巴达战士被强大的野蛮人军队屠戮殆尽，奎托斯更是被野蛮人领袖逼入绝境。

死亡即将来临，力量势必行将远去。奎托斯绝望之际仰天呼唤出战神的名字。

“阿瑞斯，我将自己的余生奉献给你，赐予我力量和胜利吧！”

野蛮人头领对奎托斯的呼唤充满嘲笑，在他手中重锤即将落下之际，天空中的云朵被四面八方的风吹成一团，战神阿瑞斯的脸庞出现在空中。这一刻时间仿佛停顿，奎托斯只看得见自己和阿瑞斯之间的对话。

“我将永远效忠于你，阿瑞斯。”

这个简单的誓言之后，阿瑞斯完成了奎托斯的心愿——他毁灭了奎托斯的敌人，同时赐力量予奎托斯。

一股神力自地面延伸向四方，野蛮人士兵纷纷无故头骨断裂，只有斯巴达士兵残存。此时天地亦有雷电自远方作响，两只鸟面女妖抓着世人从未见过的双刃和锁链飞向奎托斯。

普通的刀剑已配不上战神仆从的身分，阿瑞斯将冥府幽火中最凶险的武器赐给奎托斯，使他成为自己麾下最完美的战士。

混沌之刃自此与奎托斯连为一体，锁链中的地狱火焰燃烧并炙烫奎托斯的肉体，让他无法忘记自己对阿瑞斯许下的誓言。奎托斯瞬间获得神力，下一个瞬间已将野蛮人首领的头颅斩下。

只是奎托斯并不知晓，混沌之刃和阿瑞斯的荣光都需付出更大代价，这代价即使是奎托斯也无法承受。

获得混沌之刃的奎托斯死获重生，继续率领斯巴达人攻城掠地。此时奎托斯已被战神激发了心中最易憎恶和残虐的一面，对屠戮越发充满快感。

惟有一天，在摧毁一座村庄中并非侍奉阿瑞斯的神庙之际，奎托斯双刃杀死无数敌人之后，他听见一声熟悉的惨叫。

混沌之刃的刀锋，轻轻擦过奎托斯妻儿的身体，这一幕将成为奎托斯永恒不变的梦魇，永远与他如影随形。

这一刻，奎托斯的所有光荣都成恐惧，再也无法更改。

“你们怎么会出现在这里？这里不是斯巴达！”

奎托斯看见自己妻儿的尸体，痛苦地跪下。此时他终于明白了阿瑞斯赐予他力量的真正涵义，阿瑞斯所需的神仆必须了无牵挂，而奎托斯自己正是解决这一切的最佳途径。

从那开始，奎托斯知道自己无法再成为战神的仆从。

“阿瑞斯，你会为这一晚所做的一切付出代价，用你的生命！”

自从那一夜之后，奎托斯开始成为雅典娜的仆从，为众神奔走于爱琴海域，与死亡为伴。只为了消除心中那永恒不灭的梦魇，忘却那夜自己所做的一切。

……

想起了这一切的奎托斯并未掉落在冥府的深渊中，越过长长的死亡隧道，踩着众多幽魂的头颅，奎托斯寻找到了一个出口重回人间，这个出口正是雅典娜神庙前神秘老人挖掘的坟墓。

虽对老人的身分迷惑不已，奎托斯依然循着战神阿瑞斯杀戮破坏的声音越过了神庙，来到雅典城的最高祭坛上，此时阿瑞斯正用双脚疯狂践踏雅典的建筑。

“宙斯！现在你看到了你的儿子可以做到什么了？你将所有的宠爱都给了雅典娜，但是她的城市却化为废墟躺在我的脚下！现在，连潘多拉魔盒也是我的！你想我用这个来对付奥林匹斯众神么？”

阿瑞斯的怒吼在天地之间颤动，他向自己的父神炫耀着战神的辉煌，却感觉到一股令人窒息的存在于他的背后慢慢出现。

阿瑞斯转身望见奎托斯，脸上充满了嘲笑和愤怒：“这就是你能做到的极限么，父亲？派一个废渣一样的凡人来打败我？打败战神？”

奎托斯没有理会阿瑞斯的嘲讽，手中宙斯之箭瞬间射出，击中了阿瑞斯手中的潘多拉魔盒。

这只魔盒逾越了千年的沉寂之后，终于又一次被人开启。众神留在魔盒之中的力量得以解放，奎托斯拥有了宛如阿瑞斯一般的强大神力。

这一次阿瑞斯没能再次杀死奎托斯，奎托斯高举起横在雅典神庙中央的雅典娜之刃，毫不犹豫地刺入战神的胸膛。

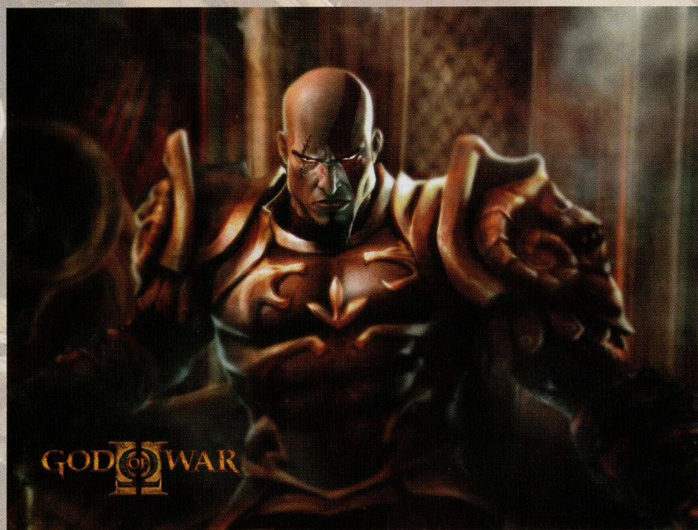
“我感谢你赐予我的力量，现在我将它们还给你！”

奎托斯挽救了雅典，完成了凡人所能做到的最大极限，亲手杀死战神，却并不能阻止那些梦魇继续在自己眼前闪耀。雅典娜告诉奎托斯，众神只能原谅他的罪过，但并不能遗忘他所做的一切。那些梦魇将继续追随奎托斯，直到永远。

绝望的战士试图在爱琴海的岸边自杀，却被众神救起。奎托斯在自杀和疯狂的边缘得到了另外一项奖励，来自诸神的奖励——他将成为新的战神。

这便一个凡人成为战神的故事，也是一个奥林匹斯众神不喜欢的故事，奎托斯同样不喜欢奥林匹斯众神。

这为多年以后的一场奇迹之战，埋下了深深的种子……




# 第一章
# 死亡与重生

传说奥林匹斯众神居住在高耸入云的奥林匹斯山上，而众神之王宙斯又赐予了许多空中宫殿给诸神，成为他们的行宫。战神奎托斯的行宫位于奥林匹斯山顶的上空，这位掌管战争的神祇宫殿充斥着丰沛的猩红，象征战争的血与火。战争之神奎托斯端坐于宝座之上，终日聆听各种战争的声音，欣赏人类屠戮和征伐之际的各色景象。

奥林匹斯山上的生活充满虚伪的客套，凡人出身的奎托斯不屑与众神为伍，终日感到无穷无尽的孤寂。当日战胜阿瑞斯之后，雅典娜并未按照承诺消除他心中永恒的诅咒，那些痛苦依然如影随形，一直到他成为新的战神。

为了对抗漫长而孤寂的岁月，奎托斯决定将自己的所有精力都投入到斯巴达战士的身上。新的战神不需要那些微不足道的神族认可，他只想在斯巴达子民的身上寻找自己的归宿。

站在俯瞰人间景象的水镜前，奎托斯低头俯视罗德斯岛上的战况。如今斯巴达士兵已将战火延绵至罗德斯。虔诚的战士正举剑向天，对着战神高声祈祷："我的主人奎托斯！又一座城市即将被攻陷，很快所有人都将知道我们斯巴达人的荣耀！"

奎托斯对斯巴达战士的效率异常满意，正待转身走向宫殿边缘，却发现战争与智慧女神雅典娜站在自己面前，双眸之中充满了责备与痛惜。

面对这个女人，奎托斯始终无法释怀，正是她曾经承诺会原谅自己的罪过，最终却又将自己推入绝望深渊。也是雅典娜，最后给了自己成为神的机会，将阿瑞斯的战神宝座交给自己。

奎托斯几乎能想得到雅典娜会说什么，智慧女神一把将奎托斯拦住，焦急地劝阻这位年轻的战神："奎托斯，够了！这样一座又一座城市摧毁下去，奥林匹斯众神对你的憎恶终将难以抵挡，最后势必连我也无法保护你！"

"我不需要保护！"奎托斯一把推开雅典娜的手臂，怒吼道，"不要来烦我！"

雅典娜拉住奎托斯："不要对我的请求置之不理，别忘记是我帮助你登上战神宝座的！"

这个话题更让奎托斯恼火，想起自己那些痛苦经历，那近似于永恒的梦魇，还有曾经为众神服务的十年，奎托斯心中怒气勃发，一把甩开雅典娜的手："我可不欠你们什么！"

不再理睬雅典娜的注目，奎托斯转身迅速离开了。望着年轻战神渐行渐远的背影，雅典娜无奈低头叹息道："你如果这样的话……我将别无选择。"说完，智慧女神转身步入更高的奥林匹斯山顶。

奎托斯并未理会雅典娜话中的真意，缓步来到空中神坛边缘。自战神宫殿向下望去，无穷无尽的浓云滚滚而生。越过这些宛如海浪的云层，才是人间所能见到的天空，再继续向下，才是真正的人间。

奎托斯站在神坛边缘，紧闭自己的双目，想起了自己曾在爱琴海边的悬崖上纵身跃下。

那一次是想带给自己死亡，如今却是自己带给别人死亡。

年轻的战神自空中笔直跃下，宛如一道陨星划过厚厚的云层，砸在斯巴达人和罗德斯人的战场之上。

战神降临，大地亦为之颤抖。

犹如当日阿瑞斯在雅典城肆虐，奎托斯也化身成巨大泰坦身形，站于罗德斯岛中央，举手投足间轻易毁坏罗德斯岛上残存的建筑和军队。面对如此巨大的战神亲自降临，斯巴达士兵士气高涨，而罗德斯士兵则恐慌不已。

奎托斯知道宙斯禁止诸神之间争斗，也不相信诸神中有谁真能打败自己。

从天而降的战神彻底摧毁了罗德斯岛士兵们的信念，奎托斯的巨手在城邦上每扫过一次，都会带来无数死亡的惨叫。阴霾天空下，战神蹈火让世人惊惧于他的身姿，远处天空雷声阵阵，仿佛预示着许多不祥之事的发生。

回头遥望天际，奎托斯心中略觉不安，那种直觉跟随他走过无数战斗。年轻的战神察觉到似乎有什么事即将发生。

厚积的乌云下，天空中隐隐传来一声厉鸣，一只白身灰翅的雄鹰自远方飞来，瞬息间越过奎托斯头顶，双爪轻轻擦过战神身体，竟撒出无数细小电光流入奎托斯体内。

奎托斯心中的不安终于成真，那神秘雄鹰仿佛拥有众神之力，一抓之下居然引出奎托斯神力外涌，源源不绝奔涌而出。奎托斯高举的巨手顷刻间变得无力，遥望空中远去的雄鹰，奎托斯心中想起自己跃入人间时雅典娜最后的那句话。

——"你如果这样的话……我将别无选择。"

难道这就是雅典娜对付自己的手段吗？

雄鹰在空中盘旋翱翔，转瞬间又朝罗德斯岛上未完成的阿波罗巨像飞去。双爪之中流出的股股电光顷刻间流入巨像体内，将那原本属于奎托斯的神力注入阿波罗巨像中。

神秘雄鹰的这一举动彻底激怒了奎托斯，年轻的战神仰天怒吼："雅典娜，你居然敢背叛我？"

愤怒并不能解决一切，阿波罗巨像在神力灌注下猛然睁开双眼，搭建在巨像周围的木架随着巨像颤抖纷纷断裂，无数环绕巨像战斗的士兵自高空惨叫着跌落。一时间伟大的神迹震骇了所有人的心神，目光所及之处，士兵们被开始缓缓活动的巨大石像所吸引，甚至忘记了战斗。

"雅典娜，你一定要为此付出代价！"

愤怒之中的年轻战神发现自己神力已消失无踪，巨大如泰坦的身体正渐渐恢复成常人大小。原本踏足的宫殿长廊此时已能彻底容纳奎托斯的身躯。看到这一幕，周围的罗德斯士兵顿时信心大振，将走廊上不再拥有巨大身躯的战神围住。

"啊哈，一定是奥林匹斯众神抛弃了这个堕落的战神！"一名铠甲光鲜的小队长试图嘲笑奎托斯，挥动手中宝剑朝奎托斯冲来，"上啊，为罗德斯岛报仇！"

听到这样的豪言壮语，奎托斯狞笑着双臂一振，手中雅典娜之刃陡然发出炙热的火光，横飞出去扫过那名小队长的身体。仿佛火焰掠过薄薄的纸片，那名士兵的身体瞬间被切裂成两截。

士兵们尚未来得及惊呼，奎托斯的身体已如风掠来，一手举起一名士兵的身体，轻而易举扭断其脖子，另一手则以雅典娜之刃刺入身旁的士兵

体内。

经历过真正残酷杀戮的战神对敌人从未手软过，这几乎是瞬间发生的一切让站在铁门外观战的士兵感到一阵恐惧。

铁门内，奎托斯在走廊上的屠戮仍未结束。奎托斯一边高呼着斯巴达人战斗的口号，一边将士兵们毫无怜悯之心地杀死。本来还充满了人声的走廊在顷刻之间成为死寂血腥的存在，奎托斯则收回雅典娜之刃，扭头冷冷看了一眼站在铁门外观战的几名士兵。

“接下来，就是你们！”

冰冷的目光注视让这几人倍感疯狂，士兵们扭头纷纷崩溃地逃走了，只留下叫声在走廊里回荡。

“天那，他还拥有神一样的力量！”

奎托斯顺着走廊向前寻找出口，却感觉到一股不同寻常的气息似乎正在逼近。曾身为奥林匹斯神族的年轻战神很快就感觉到了，那是神力的感觉，那是曾经属于自己的神力。

想到刚才身体变小前看到的场面，奎托斯心中悚然一惊，知道是什么东西靠近自己。

就在即将走到走廊尽头之际，奎托斯感觉到一股力量朝着自己疯狂袭来。

野兽一般的本能反应让战神向后飞速一跃。

毫无征兆的轰然一声巨响，眼前的窗阁和地面立时化成无数碎片激射开来，奎托斯被这些碎屑击中，幸而有剩余的神力保护才未受伤。

落地的年轻战神抬头望去，奎托斯知道自己最不祥的预感已经得到证实。眼前一只惨白又坚硬的巨手正收紧成一只拳头，朝着自己的方向挥出第二击！

被神秘雄鹰赋予了力量的阿波罗巨像似乎一心想要杀死奎托斯，双手握拳在空中如流星坠下般砸出，奎托斯藏身的房舍立即寸寸碎裂，露出狼藉的内壁和年轻战神孤寂的身影。

“你这怪物，会强过阿瑞斯吗？”

奎托斯避开巨像的石拳，怒吼中几个窜跃跳上平坦的屋顶，仰头注视那和泰坦一样巨大的阿波罗巨像。巨像身体周围似有湛蓝光芒流动，神力的充沛让它动作灵活，对准奎托斯又是一掌拍下。

想到自己身上尚存神力，奎托斯心中仍犹笃定，双手紧握雅典娜之刃迎着巨像冲上。在那巨像双手砸下之际，奎托斯鼓足神力朝着巨像手臂猛砍过去！

无坚不摧的雅典娜之刃在空中发出凄厉的破空声，奎托斯自成为战神后首次尝到双手巨震的感觉。雅典娜之刃砍在巨像手臂上，仿佛这世上最坚硬的顽石撞上钢铁。

轰然一声，湛蓝色神力被奎托斯牵引着冲天而起。沉重巨大的阿波罗巨像被这股神力一震，身体陡然颤动些臾，竟然昂头发出一声微弱的嚎叫。

这一幕让奎托斯信心大增，显然这石像只是继承了奎托斯部分神力，并未如战神降临人间那样坚不可摧。奎托斯双手如风，挥动手中两道锁链不断以雅典娜之刃挥砍巨像手臂，以削弱巨像身上的神力。

巨像的手臂在空中不断抬起落下，每次拍向奎托斯之际都带来地震般的震撼。奎托斯游走在宽广的屋顶平台上，挪腾闪避之际仿佛回到了自己成为战神之前的日子。无论巨像的手臂从哪里落下，奎托斯总不忘用双刃在上面留下自己的刻印。

巨像被神秘雄鹰赐予力量的同时也拥有智慧，奎托斯这样不断削弱神力的举动终于让巨像变得有些不耐烦，双手轮番落下，将奎托斯的退路彻底堵死。

左右都没有闪避的余地，奎托斯惟有高高跃起，试图越过巨像手臂反手以雅典娜之刃还击，此时巨像右手竟横空抬起，一把将奎托斯握于巨手之中！

年轻的战神立即以手脚抵开石像巨手的强力威压，同时不忘将手中雅典娜之刃刺入巨像手指缝，以挣脱巨像威胁生命的紧握。

幸而犹存神力的奎托斯开始竭力对抗巨像右手带来的压力，战神那充满野性的嚎叫声震慑了周围观战的罗德斯岛士兵们，而斯巴达士兵则一个个兴奋地高呼着自己战神的名字，重新投入到厮杀中。

“你这怪物，怎么可能战胜身为战神的我？”

低声怒吼中，奎托斯以一己之力挣开巨像大手，自空中高高跃起扑向巨像头部。那张和阿波罗一样英俊得发嫩的脸庞早被奎托斯看的生厌，手中雅典娜之刃如同淬火刀锋划过冰面，迅速切开阿波罗巨像整洁英俊的面容，留下一道深深的疤痕。

奎托斯对这战果并不满足，双足落地的瞬间又一次跃起，一刀刺入巨像左眼，这一次他所带来的神力震荡远远超过阿波罗巨像所能承受的极限，巨像痛叫一声，挥手一掌将奎托斯打飞出去。

奎托斯对巨像的反击并不在意，受神力保护的他对于砸漏屋顶跌落地面显然早已习惯，只是巨像的强大超过了他的想象，想要战胜一个石头皮肤泰坦身材的敌人并非只有蛮力就行。被石像瞬间打出几十栋建筑之远的奎托斯站在罗德斯岛华丽的宫殿内部，开始思考解决战斗的对策。

无论如何，先靠近巨像再说。

潜过深深的水池，越过充满了敌兵的高台，奎托斯自窗口向外望去，再次看到那尊阿波罗神像，此时它正努力摧残斯巴达人的军队，手足舞动间，无数斯巴达精锐战士命丧当场。这场面让奎托斯热血翻涌，他迫不及待想要冲出宫殿，再次与那窃取了自己神力的巨像较量。

从宫殿冲出，奎托斯再次迅速靠近疯狂杀戮中的阿波罗巨像。战神与巨像之间的神力似有感应，奎托斯甫一靠近，被插瞎一只眼睛的阿波罗巨像顿时转身，巨大的拳头如流星一般，笔直撞向奎托斯！

曾与巨像战过一轮的奎托斯此时早已看穿了巨像的动作，双脚竭力顿地扬身高高跃起，闪过那流星般的拳头后再次将雅典娜之刃挥舞出让人心悸的破空声。火红的双刃宛如飞轮一般，一次次凭着锁链的连接击打在巨像身上，让巨像的行动也迟缓起来。

纵然这样，巨像双手依然有力，身躯依然稳健。奎托斯一次又一次跳上巨像，试图在它身上寻找什么弱点，但每一次都失败了。除了神力被暂时切断，巨像会陷入片刻昏迷之外，除了雅典娜之刃会让巨像多出一些皮外伤之外，奎托斯的一切攻击似乎没有任何效果。

雅典娜之刃的威力惊人，奎托斯凭借自己过人的灵活和腕力，在阿波罗巨像身上留下了数道深深的疤痕。但这一切并未能让巨像停止动作，那仿佛能击毁一切的大手再一次挥舞，将奎托斯又一次打飞至无人角落。

想到巨像总算有些外伤，奎托斯心中隐约感觉到胜利的希望，却又觉得胜利之路太过坎坷，毕竟如今没有潘多拉魔盒的力量支撑，自己也不再能化身巨大泰坦姿态。但为了自己心中斯巴达战士的荣耀，奎托斯依然义无反顾再次冲出宫殿。

就是这一刻，有神迹发生。

奎托斯脚步刚踏出宫殿，头顶天空竟在瞬间积起厚厚乌云。这种情景曾在奎托斯生命中留下深深烙印，心中充满愤怒的男子停住脚步，仰望无尽穹空，他知道在那深深的云层深处，定有一位神明以其明晰世事的目光注视着自己。此刻天色异像，则是那位神祗想要表达什么。

厚厚的乌云在空中旋转成一个巨大圆盘，一个苍老又威严的声音自空中缓缓响起。奎托斯仰头看了一眼天空，在那乌云之中有隐隐的蓝色电光闪耀，那是众神之王宙斯的特权——闪电之力。

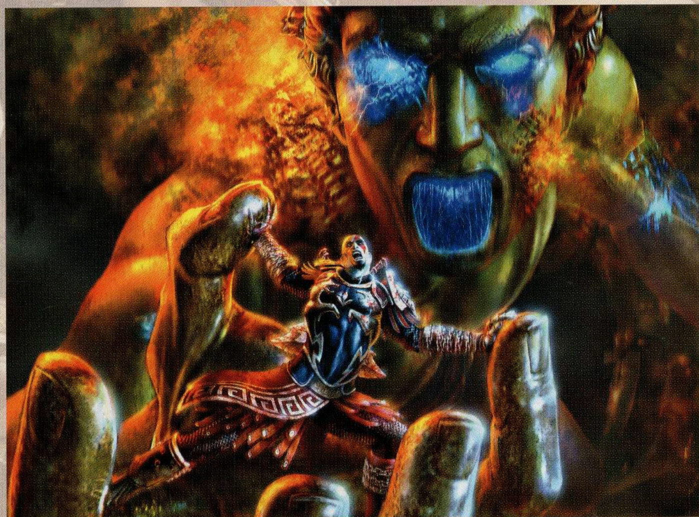
关注奎托斯的，自然也是众神之王宙斯。

“奎托斯……”

这一声呼唤压倒了巨像的咆哮，也压倒了奎托斯耳畔所有的杀伐之声。奎托斯仰首对着天际毫无顾忌地大吼道：“我不需要你的帮助，宙斯！我自己能解决这个怪物！”

宙斯冷笑一声：“我给你不仅仅是帮助，我还会给你无上的力量！”

这句话是奎托斯一生无法摆脱的宿命，奎托斯成为战神之前终其一生都在追寻更强的力量。此时由宙斯口中说出，奎托斯原本坚固如磐石的心



境立刻被动摇了。

天空中的圆形乌云陡然裂开一道缝隙，湛蓝色的光芒瞬间自天空插下，笔直没入奎托斯前方的广场中央。

一柄古老厚重的巨剑凝立在广场中央，道道蓝色光焰在剑刃周围游走。奎托斯身为战神，自然认得这把剑的名字和身分。

宙斯的声音再次响起，仿佛就是为证明这把剑的身分："我赐你奥林匹斯之剑，一把战胜泰坦结束圣战的剑。"

顿了顿宙斯又沉声说道："把你的神力注入剑身，只有这样你才能完全发挥它的潜能。"

面对奥林匹斯神王的神谕，奎托斯显得并不领情，昂首高声反问道："你？你为什么要帮我？"

"平衡。"宙斯的声音威严又庄重，"我所做的一切，都是为了整个奥林匹斯。"

雅典娜已背叛自己，奎托斯想起那个自己曾经信任过的女神，心中充满对神族的愤恨。这种愤恨让他心中充满冲动，朝着奥林匹斯之剑快步冲过去。

此时凝立奥林匹斯之剑的广场周围已布满罗德斯岛敌兵，那些士兵分成两批，一些试图拦截奎托斯，另外一批则将奥林匹斯之剑团团围住，妄想尝试一次神剑的感觉。

不断有人冲上去试图握住奥林匹斯之剑，不断有人惨叫着死去。奥林匹斯之剑仿佛认定了只有持着神力的人才是它的主人，一次次焚烧着生命。

奎托斯手中雅典娜之刃不断翻飞，切割生命的同时亦不忘继续前进。在踩死一名士兵并踢飞尸体之后，奎托斯飞身越过高台，终于靠近那把从天而降的奥林匹斯之剑。

此时广场上已无人敢靠近这把剑，宽厚的神剑矗立于硬石缝隙之中，淡蓝色火焰兀自微微燃烧。奎托斯高举手中雅典娜之刃，旁若无人地走近传说中的圣剑。年轻战神身上的神力与神剑遥遥呼应，引得远处巨像回望广场，快步朝奎托斯冲来。

巨像的脚步带起地面一阵阵颤抖，奎托斯站在圣剑旁仰望天际，那浓黑乌云背后定是宙斯以无上洞悉之力注视着人间。

"将你的神力注入到奥林匹斯之剑中吧！"宙斯的声音宛如雷声滚滚，"用自己的神力驾驭神剑，打败你的敌人吧！"

奎托斯看了一眼正在大步逼近的巨像，犹豫了一下，收回雅典娜之刃，以双手握住剑柄。霎时间一股吸力将奎托斯体内的神力抽入神剑之中，奎托斯感觉到身体一阵颤抖，那感觉就好像自己的神力要和奥林匹斯之剑融为一体一般。

强大的吸力维持了数秒钟才停止，奎托斯松开双手，觉得双臂一阵虚脱。奎托斯松开双手后正待再次握剑，却觉得头顶压来一阵旋风，巨像的大手已然袭来！

侧身闪过巨像的猛力一击，奎托斯双手再次握住奥林匹斯之剑，那种神力融入剑中的感觉又一次几乎将奎托斯困住。这一次奎托斯体内的神力源源不绝流入奥林匹斯之剑，年轻的战神终于高举起手中神剑，对准巨像奋力砍去！

奥林匹斯之剑是神族的无上神器，罗德斯岛的巨像也未能抵抗这样的神器砍杀。奎托斯手握神剑，宛如天地之间一道蓝色火光，冲破了巨像胸口，一剑将自己带入巨像体内。

阿波罗巨像的体内充满了玄妙的机关，这是罗德斯人智慧和工艺的结晶。奎托斯手持奥林匹斯之剑毫无顾忌，顺着神力感应一路向前冲杀。那被神力灌注的杠杆和机关在奎托斯的怒斩之下纷纷崩坏，奎托斯能感觉到巨像的动作在渐渐凝固，自己距胜利也越来越近。

巨像内部的杠杆机关片刻间被奎托斯破坏殆尽，巨像神力飞散之际，奎托斯又一次高举奥林匹斯之剑，自巨像口中冲杀而出。

回到刚才举起圣剑的平台上，奎托斯回望那不断爆炸倒下的巨像，脸上终于露出胜利的狂喜，仰头对着天空狂吼道："看见了没有？奥林匹斯的众神们！你们还需要多少证据，才能承认我的强大？！"

仰天怒吼的奎托斯并没有注意到，即将倒下的巨像一只大手仍坚定地朝着自己压来。手持圣剑为自己胜利欢呼的声音犹回荡在广场上，那只巨手已狠狠击中奎托斯！

这一击带着巨像倒下的巨大惯性，远远超过了奎托斯之前所受的全部冲击。更可怕的是如今奎托斯全部神力都集中在奥林匹斯之剑上，并无任何神力庇佑身体。巨像的强大力量瞬间穿透奎托斯身体，击碎了战神华丽的铠甲。奎托斯几乎没有任何力气反抗就被打入广场碎石之中，甚至没有力气挣扎着爬起。

伟大的奥林匹斯之剑自奎托斯手中脱出，高高抛起在空中，又重重落下。

一股巨大的痛楚自体内向四周蔓延，成为战神之后，奎托斯很久没有感觉到这种痛苦了。失去神力的年轻战神愕然发现，自己的口中正流出大量的鲜血，想要挣扎着站立的身体已经没有了往日那清晰有力的感觉。华丽的战神铠甲片片碎裂，这躯体仿佛因巨像毁灭前的一击而彻底被摧毁。奎托斯以眼角余光扫视周围，发现无数斯巴达士兵正瞪大双眼看着自己。

不愿在自己子民眼前丧失颜面，奎托斯竭尽全力支撑起身体，却感觉到一阵阵绝望的气息在身体周围萦绕。几乎所有的神力都凝聚在奥林匹斯之剑上，奎托斯能感觉到自己的内脏仿佛都粉碎了一般的痛，他亦能看到身上伤口因无神力回护纷纷裂开，流出猩红鲜血。

曾为斯巴达众人崇拜的战神，如今仿佛行尸般在广场上艰难迈步，这般情景让众多斯巴达战士心中惊惧。战神惨状引起斯巴达战士们的惊呼，一声声关于战神奎托斯陨落的议论在广场上低声传递。

万般痛楚之中，奎托斯望见那吸收自己全部神力的圣剑，心知此刻所有希望都集中在这把传说中击败泰坦一族的圣剑上。若是能取回圣剑之中的神力，自己便能恢复往日神勇继续战斗。想到此时战神的全部荣耀都集中在那柄神剑之上，奎托斯忽然觉得心中一阵悲哀。

*——这并非自己所想的局面，难道战神的荣耀便只能依靠奥林匹斯神族的圣物来实现？*

步履蹒跚，蹒跚步履。奎托斯竭尽全力让自己站稳，朝着圣剑一步步挪去。脚踩在广场平台上，每一次落地都带来丝丝入髓的剧痛。幸好这剧痛比起当年阿瑞斯以混沌之刃灼痛自己灵魂的痛苦仍算差的，奎托斯在晃动中渐渐走向圣剑。

昏暗的天空中再次闪耀出湛蓝的电光，一声不祥的厉鸣自远方传来。那头吸取了奎托斯神力的神秘雄鹰自远方翱翔而来，自天空盘旋降下。已靠近奥林匹斯之剑的奎托斯心头掠过一阵阴影，抬头凝视那白色神鹰。

*——此时此刻这头雄鹰忽然出现，是为了对付自己么？*

奎托斯的疑问在心头翻动之际，那雄鹰在空中通体闪过一层白光，幻化成人形落于地面。

苍老威严的面容，一头白发之中深藏着睿智和果敢。灰黑色长袍之中一双健壮有力的双手，踏足之间便已经举起奎托斯眼前的奥林匹斯之剑！

这一切只发生在一瞬间，奎托斯被眼前的景象彻底惊呆，竟然无法用语言表达自己的愤怒和不甘。

“竟然……是你！”

手持奥林匹斯之剑的男子面容冷峻，将奥林匹斯之剑对准奎托斯，森然应道：“没错，就是我！”

能够拿起奥林匹斯之剑的人除了奎托斯，还有一人，他就是奥林匹斯众神之王，这天界的主人宙斯。

“我不得不亲自出马，雅典娜犯了一个错误，她不该让你成为战神。如今我让她解决你，她却包庇你，拒绝承担自己所做的错事。为了解决这一切，你必须也成为传说中的一员！”

“为什么？你为什么要欺骗我？”奎托斯愤怒地看着这个让自己将神力注入到奥林匹斯之剑中的神王，满心的不甘和屈辱。

一双洞悉一切的双眸紧紧盯着奎托斯，宙斯手中的奥林匹斯之剑发出威胁神族生命的光焰，天界之主冷冷地回答道：“因为你背叛了我！当你威胁奥林匹斯众神之际，你觉得我会袖手旁观？”

说话间，宙斯将手中的奥林匹斯之剑对准奎托斯的致命处，摇头叹息道：“你的双手已沾满阿瑞斯的鲜血，如今我不会让自己重蹈阿瑞斯的覆辙！”

奎托斯怒目看着宙斯，没有表现出丝毫的惧怕：“众神都是卑微可怜的东西，你们的说教总是虚弱无力！”

奎托斯这种态度更加激怒了宙斯，众神之王将手中奥林匹斯之剑缓缓压下：“我们已经厌倦了你对神族的无礼，如今你必须立誓终生臣服于我，否则你的下场只有死亡！”

奥林匹斯之剑发出冷漠的光焰，这光焰割裂着奎托斯残存的肉体感觉，宙斯的无上神力在圣剑周围缓缓流动，仿佛将奎托斯碾压在命运的车轮之下。

“我是奥林匹斯之王，你必须臣服于我！”宙斯对着这个渎神的斯巴达人咆哮道，“想想你的命运吧！”

奎托斯想都没想，一把推开宙斯对准自己的圣剑：“我不会臣服于任何人！”

“这是你逼我的，我别无选择！”宙斯高举奥林匹斯之剑，对准奎托斯挥动过去。奎托斯不得不举起手中的雅典娜之刃抵抗，却觉得双臂仿佛不受自己控制一般，无法高举自己的武器。

“臣服吧，孩子！”

“那我宁愿去死！”

宙斯身经百战，手中利刃瞬间将奎托斯的武器打飞。奎托斯手中的雅典娜之刃飞出数十米远，再也无法取回。失去了一切的年轻战神无法抵抗奥林匹斯之剑的威力，被宙斯一剑刺翻在地。

蓝色光焰流转的圣剑仿佛能刺透一切，奎托斯双手奋力抵住宙斯手中的奥林匹斯之剑，却挡不住剑锋缓缓下垂的威势。锋利的剑刃刺破了奎托斯的双手，血顺着奥林匹斯之剑缓缓滴落在奎托斯身上。

“何苦这样呢？”宙斯低头逼视着奎托斯，“我的孩子，你这是自讨苦吃。”

奎托斯望着众神之王白光一片的双眸，仍声嘶力竭地讽刺着众神。

“一个神给予的选择，和神本身一样，都是狗屁！”

“难道只剩下一口气你也要跟我做对？”宙斯对奎托斯的反抗已经厌烦之极，手中力量逐渐增加。众神之王的力量在这世上无人可挡，奎托斯的双手终于渐渐支撑不住，锋利的剑刃透入他腹中。

“你要知道，你如今所遭受的一切都来自于你对神的亵渎，正如你永远不会成为奥林匹斯王者一样，你的故事在这里应该终结了。”

随着宙斯不断加大神力，奥林匹斯之剑彻底穿透了奎托斯的身体。神力交融之中，奎托斯觉得自己的内脏仿佛都被那强大力量所腐蚀，再也无力反抗、无力呼喊。

靠近奎托斯耳边，宙斯又轻轻说出了一句让奎托斯疑惑的话：“我的孩子，你已经不属于这个循环了……”

未等奎托斯明白这句话的意思，宙斯已抽出手中奥林匹斯之剑，扬身朝着那混乱的战场望去。此时的罗德斯岛仍深陷在杀戮和火焰之中，无数嘶喊从四面八方传来，经历过战神和阿波罗巨像摧残的城市仿佛人间地狱。

“结束这一切吧。”

喃喃自语中，宙斯挥动手中的奥林匹斯之剑，霎那间一股湛蓝色的力量自宙斯手中扩散而出，瞬间席卷整个城市。这股力量曾现身于奥林匹斯众神与泰坦之战中，此时人间更是没有任何力量可以阻挡。蓝色光焰所过之处，所有的生命都被瞬间收割。无论是罗德斯岛的士兵还是斯巴达战士，都来不及发出哪怕一声惨嚎，纷纷化作血水消失在空气中。

这就是众神之王手中的奥林匹斯之剑，只一剑之威，罗德斯岛顿时化为死城！

眼见着一切却无法阻止的奎托斯躺在地上，看着宙斯击杀全城生命而无可奈何，心中充满了愤恨。

“你会偿还这一切的……宙斯，我发誓！”

不管濒死的奎托斯如何诅咒，都不能阻挡宙斯离去的脚步。众神之王对自己的力量无比自信，他相信这一击之下奎托斯绝对无法生还。

事实上也确实如此。

奎托斯神力被吸光，身体也被摧毁殆尽，年轻的战神生命终于渐渐消耗至完结。恍惚中无数手臂自冥间伸出，仿佛宣告这次宙斯计策的成功，在抢夺属于冥间的战利品。

没有任何征兆的，奎托斯身体周围顷刻间浮现出无数黑暗手臂，将他拖入地下。

知道自己即将死亡的奎托斯在意识模糊中感觉到自己在渐渐下坠，这股力量来自黑暗，来自哈迪斯。残存的意识中，奎托斯仿佛看见了自己一生所有的遭遇，那些爱琴海漂泊的岁月，那些船上的女人们，那些被自己残杀的人，那个曾让自己变成恶魔又被自己所杀的阿瑞斯……甚至还有自己的妻子和孩子。

所有的这些人，似乎都在注视着奎托斯的遭遇，都在告诫奎托斯一件事。

“战斗吧，斯巴达勇士。”

“你不该死在这里。”

“这一切，仍未结束。”

这些声音如此陌生，又如此熟悉……奎托斯在黑暗中慢慢睁开双眼，看见一片朦胧，唯有一道温和的白光洒向自己，仿佛一道注视自己的目光一般。

“你……是谁？”

奎托斯挣扎了一下，终于能够开口说话。嘴唇的颤抖让战神感觉到自己身体仍未恢复，只是说话这微小的动作，也有无数痛楚自体内四处蔓延。

那道洒向奎托斯的光渐渐亮了，露出一张苍老巨大的脸庞，那张脸仿佛经过无数岁月风霜，以泥土和草木覆盖，布满褶皱。这张脸似曾相识，踏足过奥林匹斯众神之地的奎托斯在心中隐隐想起，这世上似乎有一个强大的存在，应该是这般模样。

“我是泰坦之祖盖亚，大地之母，我的孩子。我曾目睹你如何成为一个强大勇士，我曾关注你生命的所有岁月。如今我已不再仅仅目睹你的所作所为，我还将参与你接下来的壮举！”

盖亚的话让奎托斯疑惑，但战神心中明白，这位曾为五大创世神之一的泰坦始祖一定有什么事要告诉自己，他竭力克制体内的剧痛，开始聆听盖亚的说话。

盖亚将奎托斯托于自己手掌之上，身体向后微微倾斜，露出背后另外四个巨大的身躯，它们都是泰坦一族的巨人，此时也都在望向奎托斯。

“奎托斯，我们将帮助你打败宙斯。对于你来说，死亡不过是一种逃

避，你是斯巴达最勇猛的战士，不是懦夫，只有懦夫才会接受宙斯安排的死亡。"

盖亚的话让奎托斯想起自己陷入冥间之前，宙斯那嚣张又跋扈的面容，战神昂头怒吼道："我才不是懦夫！"

盖亚缓缓点头："那么你必须战斗，勇士。我将告诉你如何去寻找扭转命运的命运三姐妹，只有凭借她们的力量，你才能打败宙斯！"

打败宙斯对于奎托斯来说，有着无比的诱惑。年轻的战神想到自己的誓言，心中微微激动，努力睁开自己双眼。盖亚的力量透过大地传到地狱的深渊之中，飞速治愈着奎托斯被奥林匹斯之剑穿透的伤口。伤口处的痛楚仿佛被千万刀剑伤害着一般，奎托斯忍不住低声呻吟。渐渐那被奥林匹斯之剑穿透的部分愈合了，留下一道不甚清晰的疤痕。奎托斯昂然握起手中的奥林匹斯之剑，挥刀斩开周围试图抓住自己的地狱之手。

对于年轻的战神来说，地狱并非首次光临，奎托斯一路冲杀，哈迪斯的爪牙也无力反抗他的力量。

向着有光的方向一路攀援，奎托斯终于跃出地面，回到自己被宙斯杀死的广场。

此时的罗德斯岛已是一片死寂，所有的生命都随着宙斯那惊天动地的一剑寂灭，奎托斯举目四望，只看见无数尸体倒在地上。这些生命在前一刻还在为自己的荣誉奋战，想起宙斯充满自信的咆哮，奎托斯心中的不甘更加强烈。

既然宙斯有权决断人间的生死，自己为什么不能去打败宙斯反抗这一切？

在堆积如山的尸体中搜索，恢复了部分神力的奎托斯隐然听到一丝呼吸。推开压在那呼吸上的尸体，他看到自己的一名副官尚犹幸存。

看到活着的斯巴达战士，奎托斯心中一阵振奋，他拉起那名年轻的副官。那名斯巴达战士看到奎托斯，也爆发出一阵惊喜的颤抖："我的主人？我就知道你不会死的，对您我从未绝望过！"

奎托斯回头看了一眼正渐渐发白的天际，知道黎明就要来了，宙斯势必不会因为自己的死放过自己，他命令那名战士道："回到斯巴达，做好战斗准备。"

"可是……我们的兄弟们都已经死了。"年轻的斯巴达战士有些犹豫。

"可是你仍能继续战斗！"奎托斯看着这名战士，高声说道，"斯巴达人绝不会投降，按照我的话去做，赶快回去让族人做好战斗准备！"

奎托斯吩咐这名战士之际，天际传来一声嘶鸣，一匹飞马自远方疾飞而来，落在广场一侧。飞马的双翅燃烧着熊熊火焰，仿佛自火中诞生的神物。奎托斯知道，这是盖亚送给自己的坐骑，名为佩格萨斯的天马。

看到奎托斯打算乘坐天马离开，年轻的斯巴达战士赶忙问道："那你打算怎么办？我的主人……"

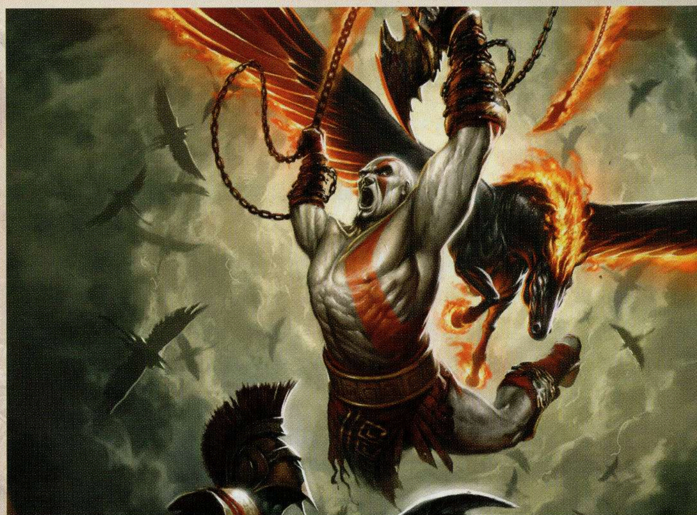
奎托斯伸手抓住天马鬃毛，沉声回答道："我还要去找宙斯了断，似乎在奥林匹斯还有我能够信赖的盟友。"

说完，奎托斯跨上天马的背脊，驱动佩格萨斯朝远方飞去。自地狱之中重生而来的战神，开始了他的复仇旅程。

## 第二章 恩怨与解放

凛冽的风吹过脸庞，仿佛刀割。奎托斯双手紧抓天马的背脊，遥望太阳升起的地方，低声命令道："畜生，带我回到奥林匹斯！我一定要亲自面对宙斯！"

天马却仿佛不听奎托斯的命令，继续向着完全不同的方向飞去。这让



奎托斯大为愤怒。

"你竟敢违抗我这个战神的命令？"

奎托斯愤怒之际，天地之间又传来盖亚低沉的声音，似在劝阻奎托斯。

"你已经不再是神了，奎托斯。宙斯、奥林匹斯、还有那把吸取了你所有力量的剑，如今都已不是你所能对付的存在。如今你惟一的希望就是找到命运三女神，将时光逆转，回到宙斯陷害并背叛你的那个时刻，只有那时他才会真正暴露出弱点。"

听到这些，奎托斯停止了对天马的愤怒，昂头对着天空反问道："这一切真的有效？"

"我能给你的帮助十分有限。"盖亚继续低声说道，"想要获得胜利就要得到各种力量的帮助，我那泰坦兄弟就被囚禁在前方山脉的深处，去吧，此时此刻他即将苏醒……"

盖亚的声音刚刚落下，奎托斯已经感觉到前方有什么东西对自己虎视眈眈。常年战斗的直觉让他心中警觉，悄悄摸向自己背后的雅典娜之刃。

风犹在竭力吹动战神的皮肤，空气摩擦的激烈声响隐藏了许多真正的嘶鸣声。奎托斯举目向前望去，感觉到一丝阴险的气息正瞄准自己，他渐渐闭上自己的双目。

宙斯的权力遍布这世间，而天空则是完全属于宙斯的场所。无数狮鹫在狮鹫骑士的驱动下急速飞向奎托斯，将战神和天马团团围住。

看到有敌人逼近，奎托斯想都没想，纵身跃起离开马背，飞速跳上一头贸然靠近自己的狮鹫背上，一刀刺出！

鲜血在空中留下一蓬鲜红的线，奎托斯狠拧狮鹫的脖子，纵身朝着另外一头狮鹫跳去，手中雅典娜之刃已在空中划出一道弧线，刺入那狮鹫体内。

狮鹫被击杀的悲鸣才刚刚响起，奎托斯已跃过第二头狮鹫，割开其喉咙。

与此同时，奎托斯反身一跃，重新回到天马背上。

转瞬之间，两头狮鹫，空中的王者，被奎托斯轻易击杀。恢复了力量的战神卓然站在马背上，威风凛凛地看着远方手持长枪的狮鹫骑士。那股气势让狮鹫骑士心中多少有些犹疑，不敢轻举妄动。

空中洒出的鲜血带来让人暴戾的腥气，奎托斯的杀戮让胯下飞马也跟着兴奋起来，佩格萨斯高叫一声，开始疯狂加速。周围那几头狮鹫不得不努力挥动翅膀，才能跟得上这火翅飞马的速度。

佩格萨斯的速度惊人，再向前飞翔就将穿过平原来到囚禁泰坦的山谷，狮鹫骑士不得不动手阻止奎托斯。手中长矛在空中舞出几道浑圆的银光，狮鹫骑士拼命朝奎托斯飞身跳来，一枪刺出。

凝神等待这一刻的奎托斯野兽一般的本能被激发，瞬间挪开一步躲过这一击，反手抓住长枪，一脚踹向那名骑士。

身穿重甲的狮鹫骑士尚未来得及反应，胸口已被奎托斯踹中，几乎同时奎托斯双手发力，将那柄长枪夺在手中，反刺向狮鹫骑士。这一击如此

迅猛，以至于两人都跌下佩格萨斯的马背。

狮鹫骑士早有狮鹫在下方接应，奎托斯双手松开敌人武器，用力扼住狮鹫骑士的脖子，心中的怒气早就化作无限力量，瞬间将狮鹫骑士的脖子扼断。

狮鹫骑士的惨嚎在空中回荡，奎托斯看都不看他一眼，将狮鹫骑士抛下空中，反手一刀斩下一头狮鹫，重新跃上佩格萨斯的马背。

此时佩格萨斯已开始缓缓降下，眼前的山谷和洞穴使得天马不再能飞速翱翔。奎托斯正疑惑这里是什么地方，一个冰冷的声音已自洞穴深处传来。

"什么人竟敢闯入这个地方？"

奎托斯此时终于看清了，眼前巨大的山峦居然不是山峰，而是比普通泰坦更加巨大的大泰坦提丰。这是天地间造物最神奇也最伟大的一族，奎托斯驱马试图靠近提丰，却被提丰右手轻轻按下。

佩格萨斯悲鸣一声，陷入提丰右手的指缝中无法飞起，奎托斯仰头看着这个巨大的泰坦，试图挥动手中的雅典娜之刃让提丰挪开右手。

大泰坦的力量惊人，对痛楚的反应也比普通神族迟钝，奎托斯手中的雅典娜之刃无论如何也无法挪开提丰的手指，为此他不得不求教于盖亚。

"你的力量不足以挪动大泰坦的手指，但是这里应该有属于你的力量，去寻找吧……只有解救了天马，它才能带你去见命运三女神。"

奎托斯不得不去寻找另外的方法解救天马，越过提丰身前的山洞，奎托斯来到冰雪覆盖的山崖上。在山崖之上有一蓬炙热的火焰在燃烧，火焰斜上方有一名苍老的老者正被大鸟啄食自己的内脏。

"普罗米修斯？"奎托斯皱起眉头，没想到他在这里遇到了这个人。

"啊……战神？你……你还活着？"普罗米修斯对于遇到奎托斯显然也同样惊奇，只是被怪鸟折磨的他似乎有些精疲力竭，声音时断时续。

奎托斯摇摇头："我已不再与众神同行，是谁让你遭受这样的折磨？"

"是宙斯……"普罗米修斯痛苦地回答道，"我惟一的罪责就是向人类施以援手，把奥林匹斯圣火带入人间。宙斯认为这是对他的背叛，作为惩戒他将我贬落凡间，还让这只该死的鸟每天啄食我的内脏，折磨我……每当夜幕降临，我的身体又会自动康复……我已不知自己在这里到底多久了，也不知自己到底被诅咒了多久……"

说话间，普罗米修斯仿佛陷入了昏迷之中，连呼吸都慢慢失去。就在此刻，一股神奇的光芒覆盖上他的内脏，他血肉模糊的身体在瞬间竟完全恢复，普罗米修斯也从昏迷中再度醒来。

这种轮回一般的痛苦让奎托斯更加愤恨宙斯的所作所为。普罗米修斯对着奎托斯哀求道："请求你解救我吧，斯巴达的神灵……让我从这痛苦中解脱出来！"

"我该怎样做？"

"我必须被奥林匹斯的圣火焚烧，这是救赎我被污染灵魂的惟一方法。"普罗米修斯绝望地喊道，"惟一的办法就是杀了我，奎托斯，杀了我！"

"我知道了！"

奎托斯挥动双刃，将普罗米修斯背后的一根锁链砍断，让他跌落至奥林匹斯圣火之上，却发现自己的武器无法企及另外一根锁链。

"必须寻找另外的方法了……"

为了寻找令普留米修斯解脱的方法，奎托斯继续深入洞穴。这里的山脉和洞穴都属于提丰，而泰坦一族又都是宙斯的敌人，因此提丰对于奎托斯的到来显得格外愤怒和反感。

"你这宙斯的奴仆，走狗！给我滚开！"

奎托斯并不理会提丰的愤怒，在提丰冰冷的呼吸中游走于洞穴之内，迅速靠近提丰的头部。

"从我的视线里消失，我绝不会帮助你！"

巨大的冰霜泰坦吹出暴风雪一样的风暴，试图将奎托斯驱出洞穴，却徒劳无功。年轻的战神在山洞内寻找到了通往提丰头部的路，站在洞穴高台上正对着提丰的脸。

"你真的不肯帮助我么？"

"绝不！"

提丰的怒吼中奎托斯再无言语，奋力跃上提丰宽大的脸部，手中雅典娜之刃对准提丰的左眼疯狂刺下。提丰巨大的身躯让他无法立刻回避或还击，奎托斯手中的链刃瞬间刺入提丰的左眼。

雅典娜之刃灼热无比，顿时一股冰流自提丰眼中流出。那是上古神器自提丰体内长存的见证，那是属于冰霜泰坦的伟大力量。

……提丰之祸。

奎托斯的身体仿佛拥有无边吸力，霎时间将提丰之祸的力量融入其中。提丰引以为傲的冰封之力在奎托斯手中更见威力，只是轻轻射出冰箭就已让提丰右眼也受到重创。

"你会为此付出代价的，奎托斯！"

提丰的痛苦吼叫不能留住战神脚步一丝一毫，奎托斯重创提丰右眼之际已迅速跳下平台，顺着山洞蜿蜒的通道离去。

提丰之祸的威力尤甚当年宙斯赐予奎托斯的宙斯之怒，奎托斯想起仍在受苦的普罗米修斯，飞奔着回到山洞外的奥林匹斯圣火处，手中提丰之祸脱手而出，射中惟一牵引着普罗米修斯的那根锁链。

银色的冰箭一闪而过，奎托斯看着普罗米修斯自空中跌入奥林匹斯圣火。那受难千年的贤者痛苦地嚎叫一声，在圣火之中焚成一团漂浮的灰烬。

此时盖亚的声音再度自大地深处传出，仿佛在称赞奎托斯的行为："奎托斯，你已解放普罗米修斯的肉体，让他的身体玷污奥林匹斯圣火，这将让宙斯感受到吾等泰坦的力量！"

普罗米修斯尸骨燃烧成的灰烬在空中缓缓浮上，缠住奎托斯身体。一股神光从天际笔直落下，奎托斯感觉到体内似有无穷力量奔涌，这感觉远超当年自己获得潘多拉魔盒时的力量。

"这是泰坦的狂暴，属于泰坦一族的伟大力量。"盖亚缓声说道，"好好利用这力量打败你的敌人吧，去继续完成未完的任务。"

拥有泰坦一族力量的奎托斯再也不惧怕提丰手指的强大威压，几乎是不费吹灰之力就挪开了提丰的手掌，将佩格萨斯解放。

驾驭天马再次上路，奎托斯心中无比强大的信心又一次回来了。站在马背上感觉周围的劲风吹动，奎托斯高举手中链刃怒吼道："再一次阻止我吧，宙斯！你还有什么花样？"

空中再度出现无数狮鹫和狮鹫骑士，这一次拥有了泰坦狂暴的奎托斯毫无顾忌，再次奋力跃上狮鹫，以常人所不能想象之力挥动雅典娜之刃，一举击杀追击自己的狮鹫骑士。

没有反抗的屠杀让人震骇，狮鹫群在顷刻之间被奎托斯屠戮殆尽，剩余的狮鹫悲鸣着逃离了，只剩下奎托斯和佩格萨斯继续朝着世界尽头的岛屿飞去。

战神的身影从来都如此孤寂，奎托斯早已习惯。

创世岛是神在这人间留下的惟一奇迹，这奇迹之中包括命运女神和一切神迹。这座岛屿占地不大，却峰峦奇异秀丽，坐落在岛屿尽头的神庙之中，居住着留在人间的三位女神。

佩格萨斯将奎托斯送落地面，奎托斯眼前豁然开朗。眼前的这一切如此雄奇，让战神都有些心神不宁。

"奎托斯，你必须找到穿越这个岛的方法，桥的对面才有通往命运三女神住处的道路。"

仰头眺望天空，奎托斯开始从狂热的复仇情绪中恢复过来，他质问盖亚道："盖亚，你为什么要帮我？"

"只有你才能阻止宙斯所做的一切。"盖亚的声音在天地之间悠悠响起，"关于他复仇的故事，我可以慢慢说给你听。"

…………

…………

关于泰坦一族的故事开始于这个世界被创造之际。为五大创世神之一

的盖亚生下六男六女，成为这世界上最初的十二泰坦。在盖亚的帮助下，这十二泰坦之中有一人尤拉诺斯首先成为众神之王。然而成为众神之王的尤拉诺斯统治日益残暴，最终为盖亚所不能容忍。为了除去尤拉诺斯，盖亚宣布谁打败尤拉诺斯就可以成为第二代神王。神王位置的诱惑之下，尤拉诺斯的小儿子克洛诺斯以计策杀死了自己的父亲，成为新神王。尤拉诺斯临终之前诅咒自己的孩子："你也会为此付出代价，以后你会和我一样，被自己的儿子所推翻！"

被诅咒的克洛诺斯成为第二代神王之后，异常惧怕父亲的诅咒降临在自己身上，于是每当自己的妻子瑞亚生下一个孩子，他都将自己的子女吞入腹中。这种情况一直维持到第六个孩子降临之际，瑞亚终于无法忍受失去孩子的痛苦，她以婴儿布裹上石头骗过克洛诺斯，同时命神鹰带着自己的孩子交给盖亚抚养。

在盖亚的照顾下，瑞亚的第六个孩子，也就是宙斯，迅速长大成人。盖亚从小灌输宙斯对克洛诺斯的仇恨思想，希望宙斯能打败克洛诺斯成为新神王，同时解救自己的兄弟姐妹们。

盖亚所做的一切努力都得到了回应——却是泰坦一族始料未及的回应。成年后的宙斯带领想要成为神族的同伴开始讨伐克洛诺斯，并成为第三代神王。但宙斯的复仇并未因为打败克洛诺斯而结束，他将罪责迁怒至所有泰坦身上，成为泰坦一族最大的敌人。

…………

…………

"我愚蠢的同情心成为泰坦一族的苦恼，最终他背叛了所有泰坦。"盖亚低声说道，"如今能够阻止他的人只有你一个了，所以你要继续前进，奎托斯！"

"既然如此，那就让我来终结宙斯的一切吧！"奎托斯明白了盖亚为何要和自己站在同一阵线之后，迅速从俯瞰创世岛的高台上跃下，顺着另外一条路前往命运三女神的神庙。

创世岛原本属于太阳神赫利俄斯，最初赫利俄斯掌管太阳，驾驭四匹火马拉动太阳为人类带来光明。后来在面向泰坦一族的战争后宙斯忘记论功行赏，把太阳神一职赏给了毫无功劳的阿波罗。为此宙斯内疚不已，将这座风景如画的岛屿赏给赫利俄斯做为补偿。如今这岛已成为命运三女神的居所，而四匹火马也成为当年克洛诺斯送给命运三女神改变自身命运的礼物矗立在这里。

可惜的是，克洛诺斯没有改变自己的命运，他仍为自己的儿子宙斯所责罚，终日游荡在失魂沙漠中背负潘多拉神殿忍受痛苦和寂寞。

四匹火马就屹立在海洋边缘，巨大如山峦的骏马背后缰绳宛如一条条通天锁链，笔直嵌入命运三女神的神庙之中。奎托斯站在山边遥望片刻，已下定决心该如何解决通往神庙的通路问题。

——驱动火马，时间的战马必能将神庙拉至岛屿这侧。奎托斯自高高的桥上跃至火马附近，开始寻找驱动火马的房间。

奎托斯并不知道，自己孤独探索的身影已引得某个人在暗中注意自己。刚刚走到马背附近，一道闪电附着长矛已激射而来！

奎托斯侧身避开长矛，却看到一张自己熟悉的面孔。这个男子曾是雅典的国王，举世的英雄，如今却带着不怀好意的笑容看着自己。

"斯巴达之鬼，看来宙斯说的果然没错……"

说出宙斯这个名字之际，奎托斯心中已明白对方的立场。眼前这个年纪颇大的男子有着国王的身分和英雄的名号，因此他显得更加狂妄自信。

"忒修斯……"

英雄王忒修斯纵声狂笑起来："真希望在所有妄想觐见命运三女神的笨蛋中，你是我遇到的最后一个。"

面对这个狂妄的雅典国王，奎托斯也毫不客气地回应道："我也希望你是我所遇到的最后一个宙斯走狗。"

"我为了神王宙斯的荣誉而效劳，我将保卫命运三女神！"忒修斯振臂高呼，面容虔诚狂热。

对此奎托斯毫不在意："宙斯的时代马上就会完结！"

"哦……你想通过女神杀死宙斯？"忒修斯试图猜测奎托斯的想法，同时开始歇斯底里地狂笑起来，"哈哈哈哈……奎托斯，你真是太异想天开了。你已经不再拥有神力，如今你是否能杀死我都是问题，更何况奥林匹斯之王！"

"让我过去，我可以留下你的性命，老东西。"奎托斯看着眼前这个老人，语气更加讥讽。

忒修斯抽出长矛，冷冷地回应奎托斯："我想你不该走这条路。来吧，让我们通过决斗来证明谁才是全希腊最伟大的战士。"

看见对方亮出武器，奎托斯也拔出雅典娜之刃，开始缓步靠近忒修斯。两人互相谨慎地挪动脚步，集中精神，却没有人敢先动手。忒修斯知道眼前这位前战神的强大。奎托斯也明白忒修斯投靠宙斯定会拥有闪电之力，没有了神力的自己势必会陷入苦战。

在两人之间，时间仿佛凝固了一瞬。

只有一瞬。

忒修斯仗着自己拥有少量神力，高呼一声宙斯之名，手中长矛射出一道霹雳，直飞奎托斯胸腹。

奎托斯想都不想，高举手中雅典娜之刃向上一拨，想要抵挡雷电，却忘记自己已无神力反弹闪电之力。立时一股痛楚从头至脚刺得战神痛叫一声。

"你就这种程度？"

忒修斯借神力高升至空中，手持长矛冷笑着嘲讽奎托斯，说话间人已俯冲而下，长矛朝着奎托斯头部猛然扎来！

挣开了闪电麻痹的奎托斯在忒修斯冲下之际立即向右侧翻滚，手中链刃挥出，瞬间击中忒修斯的铠甲，发出叮地一声，溅起四射火光。

趁着手中链刃击中忒修斯，奎托斯再次向前扑身一跃，双手拽住忒修斯身体奋力一脚踹出，正中忒修斯胸口，引得老迈的英雄王一口鲜血喷出。

"我的程度，远远比你想象中更强！"

忒修斯的叫痛声尚未散去，奎托斯已朝着老迈的英雄王高高跃起，手中双刃宛如战神朝天的目光，笔直向上突刺而去！

感觉到死亡威胁的忒修斯手中长矛勉力向下微撑，顶住地面让自己再次弹起，堪堪避开奎托斯的奋力一击。英雄王反手射出数道闪电，试图故伎重演挡住奎托斯追击的脚步。

奎托斯手中链刃如风转动，却是将手中的雅典娜之刃朝空中抛出，与此同时双手如闪电一般探出，紧紧抓住了忒修斯的衣襟。

坚固的铠甲无法撕裂，忒修斯没有任何悬念地被奎托斯拖回到地面，下颌处被一脚踹中。

老者惨嚎一声，喷出一口鲜血。

"宙斯的走狗，留下你的钥匙和性命吧！"

奎托斯连续数拳打在忒修斯胸口，让老英雄几乎无力反抗，拖着英雄王老迈的身体，奎托斯站在马夫房间的门前，将那曾经嘲笑自己的头颅按在门口，以厚重的金属门狠狠夹击。

连续七八次的撞击，足以让任何人间的英雄毙命。老迈的忒修斯刚开始还挣扎几下，随即彻底失去了声音，只有汩汩鲜血顺着碎裂的头骨在地面散开。奎托斯对着这个投靠了宙斯的英雄唾了一口，低头拿起忒修斯的钥匙，打开房间深处的门。

房间的深处深藏着大泰坦克洛诺斯的灵魂，这位宙斯的父亲此时除了残余的魔法力量什么都没有了。看到奎托斯的到来，克洛诺斯的灵魂爆发出一阵激动。

"为了泰坦的利益，为了我们的同一战线，我决意将最后的力量正式赐予你！奎托斯，好好利用它吧。"

带着新的魔法力量，奎托斯走出马夫房间，纵身跃上四匹火马的身体，去摘除它们被戴上了千年的眼罩……只有摘除那些眼罩，四匹火马才能再次活动起来。

奎托斯早已习惯了这种孤独的奋斗，他在四匹火马之间翻腾跳跃，借

助克洛诺斯赐予的力量摘开了四匹火马的眼罩。

“将命运女神的神庙拉过来！”

回头望了一眼相距甚远的神庙，奎托斯挥动自忒修斯手上抢来的马鞭，原本短短的黄金鞭梢瞬间延成一条长长的火线，抽打在两边火马岩石一般的皮肤上。

鞭声响起，那些矗立千年从未挪动过半分脚步的巨大骏马雕像猛然发出嘶鸣，马蹄在海面扬起无数碎浪，似在宣泄千年的孤寂。

轰然声响中，马蹄踏浪，山峦震动！

这一刻连奎托斯的鲜血都随之沸腾！看着曾经拉动太阳马车的火马挪动脚步，奎托斯的怒吼亦被淹没在这层层海浪里！

这一刻无论神人，都将目睹这世上最壮丽瑰烂的一幕。那四匹被众神留在人间的火马，硬将属于命运三女神的神殿拉动，渐渐靠近了创世岛的海岸边缘。

两座岛屿山石相触，万物俱震，山林之中的草木都随之簌簌颤抖，随后这一切又归于平静。

命运三女神的神庙终于近在咫尺了。

奎托斯放下马鞭，离开太阳神曾经站立的位置，向着创世岛的深处奔去。在那里，有他重新扳回宙斯阴谋的希望。

命运三女神为众神眷顾之伟大神族，宙斯率领圣战胜利者离开人间之后，只留下这三姐妹守护人间，看守命运之线并防止一切意外发生。因为事关重大，岛上留守着众多的守护者。奎托斯深知这一点，他并不认为自己能侥幸越过那些女神护卫，甚至不认为自己的到来没有引起女神们的警觉。

越过火马拖拽神殿的长长锁链，奎托斯慢慢靠近命运三女神的神庙，与此同时他亦看到了一件并不属于奥林匹斯山众神的神奇道具。

“这是什么？”奎托斯站在三女神的神殿入口处，手持闪闪发光的淡青色的光球询问盖亚。

“你手中的遗物被称为命运女神的护符，它将赐予你在短时间里飞速移动，让一切都变慢的能力。在这世间，最伟大的就是时光，你若能战胜时光，就等于拥有了一切胜利。”

奎托斯高举手中的护符，对准命运女神的雕像，一道幽幽绿光激射而出，周围的一切都变得模糊又迟缓，甚至连空气的流动都因这护符而缓慢起来。在这静静的时光流逝之中，奎托斯向着眼前缓缓落下的拉克西丝石像手掌高高跃起，踩着石像手掌越过了无法攀援的高台。

巨大的拉克西丝石像仿佛感觉到了奎托斯的存在，一双紧闭的双眼陡然睁开！

“堕落的神啊，你听着……迄今为止，无人能违抗这时间的命运。一切都是命中注定，你的终点只有死亡在等待……”

面对拉克西丝神像所说的一切，奎托斯不以为然，手持链刃高呼道：“死亡才是我旅程的起点！”

“命运的天平不会向你倾斜。”拉克西丝喃喃道，“你的灵魂自此开始将永世不得宁日！”

奎托斯懒得跟命运女神争辩，手中链刃挥出，泰坦狂暴的力量让他一举击中犹在说话的石像头部，霎时间碎石飞溅，拉克西丝的石像被奎托斯打得脖颈断裂，向下坠去。

“这一切不过是众神的安排而已！我能扭转这一切！”

奎托斯手中的链刃不断击打拉克西丝的石像，让女神无法喃喃自语，战神心中对奥林匹斯众神的愤怒都发泄在一次次的击打中，即使拉克西丝威胁战神“不会让你到达神圣庙宇”的话，也不能让奎托斯退缩半步。

拉克西丝的头像被彻底打碎，那喋喋不休的诅咒和嘲笑终于消失了。奎托斯向前望去，猛然发现在这命运女神像背后竟是一片巨大的沼泽地。沼泽深处是高高的圣塔，那自然就是命运神庙。奎托斯知道自己一旦失去目标，必会有一个声音从冥界传来，指引自己向前。

正如奎托斯所想的那样，盖亚的声音又一次在冥冥中响起。

“命运三女神的居所就在远方尖顶深处，她们操纵着命运之线。你现在就要去夺取自己的命运之线，便可以回到宙斯背叛你的那个时刻。”

奎托斯默默点头，如今除了这条路，他也没有任何退路可走。背负链刃继续踏足沼泽深处，奎托斯能感觉到一股股阴冷的气息藏匿在这片广袤的沼泽中。

意外偏偏在此刻迭生，奎托斯的脚步刚刚踏入沼泽深处，一阵马蹄声自背后如雷响起，奎托斯几乎是下意识地向后闪避了一下，躲开一个骑士对自己的偷袭。

出于本能反应，奎托斯手中链刃迅速飞出，刺中马臀。这匹战马尤其强悍，竟未因吃痛停下，反倒拖着紧抓链刃的奎托斯越过长长的沼泽路，一路来到沼泽中心的一处平台上。

此时，那名偷袭奎托斯的骑士缓缓转过头来，奎托斯看到这张脸，顿时觉得一阵眩晕。

“神啊，这果然是真的。我在与哈迪斯护卫们的奋战中杀出血路，脱离地狱的煎熬，改变了我的命运。女神们垂青于我的彪炳战绩，照亮了我的复仇目标……那就是你，奎托斯！”

狂妄的笑声中，身体健硕的野蛮人领袖望着奎托斯露出强烈的复仇欲望，他大声询问奎托斯道：“阿瑞斯的走狗，斯巴达人，你还记得我吗？”

奎托斯大声回答道：“我永远不会忘记那一天！”

那一天正是奎托斯将灵魂出卖给阿瑞斯的一日，斯巴达人即将败在野蛮人的手中之际，奎托斯用阿瑞斯赐予的链刃和神力一举斩杀眼前的这个野蛮人领袖。那一天，奎托斯看见了对方的头颅在空中飞起。

野蛮人领袖有些不习惯地摸了摸自己的脖子，上面清晰的刀痕犹在。显是自哈迪斯那里取回了自己的躯体，被命运三女神收为奴仆。

“这一次，斯巴达之鬼，轮到我取回你的首级了！”

狂笑中，将灵魂出卖给三女神的野蛮人领袖抽出战锤，朝着奎托斯策马冲来。

奎托斯知道，自己若不能战胜这个野蛮人领袖，内心势必将再次遭受



梦魇的侵袭。而获得神力相助的野蛮人领袖，也必将发动对斯巴达人的复仇进攻。

不管是为了自己还是为了族人，奎托斯知道自己都必须战胜眼前这个敌人。

巨大的战马威势惊人，却有着致命的弱点，那就是身躯笨重。奎托斯野兽一般的反应让战马无法伤害到他，反倒是奎托斯不断甩出链刃，屡次击中野蛮人领袖。这样的战斗让野蛮人领袖心中怒意渐增，手中重锤一次次举起，召唤出大量冥间鬼魂。

奎托斯轻逸地闪避开那些鬼魂的袭击，嘲笑野蛮人领袖道："原来你已成为哈迪斯的走狗吗？"同时手中链刃翻飞，将野蛮人领袖的战马四蹄击伤，一举蹦上马背。

野蛮人领袖手中大锤笨重缓慢，奎托斯蹦上马背的同时已一脚踹中野蛮人领袖脖子，曾经被奎托斯斩断的伤口瞬间颤抖了一下，野蛮人领袖发出一声痛苦的嚎叫。奎托斯趁机抓着敌人的重锤将野蛮人领袖拖下马来，手中链刃疯狂插入对方胸膛，以自己拥有的神力熊熊燃烧敌人的身体。

"这个很好用，给我吧！"

仿佛讽刺的叫喊声中，奎托斯抓过那柄重锤，与野蛮人领袖角力争夺武器。刚被重创的野蛮人无法抵抗奎托斯的强大力量，手中重锤终于被奎托斯夺去。

奎托斯双手紧抓巨锤，想都不想朝野蛮人领袖的头部就是重重一砸！巨锤落下，伴随奎托斯的神力溅出一股鲜血。

"你的下场永远是死亡，死亡，死亡！"

伴随战神的怒吼，沉重的巨锤一次次落下，一次次砸中野蛮人首领的头颅。野蛮人首领再无还击的余地，除了痛苦惨叫别无他能。奎托斯低头望着这个曾让自己陷入几乎无尽噩梦的敌人，手中的力量一丝都没有减弱。

战胜这个重生的野蛮人，便等于战胜自己的过去。奎托斯手中的武器一次次抡起，一次次砸下，在这痛快的过程中，战神仿佛望见了自己曾经屈辱的过去。现在这一切终于烟消云散，自己即将前往新的道路，去追寻更强大的力量，还有更新的目标。

打败宙斯，这是目前奎托斯心中惟一所想。

## 第三章 命运与屈从

穿过肮脏的泥沼，奎托斯隐约能听见密林深处传来声声女妖的悲鸣。曾在潘多拉神殿听过这种声音的战神不由得更加紧紧抓住手中抢来的武器，他深知那声音代表的是也许永远变成石头矗立在这森林之中。

美杜莎的叫声永远让人心悸，哪怕是神族听见也会由衷胆寒。

让人吃惊的是，这里不仅有美杜莎的叫声，奎托斯还看见让人诧异的一幕。

神庙外围充满了各种奇怪的洞穴，其中一个洞穴口挣扎着跑出一名士兵，那名士兵大声朝着奎托斯的方向呼救："救救我，救救我！"

奎托斯正要踏步上前，自洞中猛然冲出两头米诺陶洛斯牛怪，一把将呼救的士兵抓住，拖回洞中。

奎托斯犹豫了一下，想起自己尚为凡人时也曾杀死过米诺陶洛斯，信心大振的战神沿着士兵的足迹一路追入洞中。

山洞内壁的岩石散发出淡青色诡异光泽，奎托斯感觉自己的脚底踩着一条冰凉无比的路，动作更加谨慎小心。转过一个弯之后，年轻的战神看见一名重伤士兵躺在地上奄奄一息。

那名士兵虽奄奄一息，神智还算清醒。看见奎托斯立即反应过来："战神……你，你一定要救救杰森……他手中有'金羊毛'护臂，就算为了那个你也一定要救他！那是进入美杜莎神殿惟一的钥匙……"

"哦？是么？"奎托斯抬头看了一眼距士兵不远处不断砸下的石头机关，将这名重伤的士兵拖起。

"你，你打算干什么？"士兵察觉到不对，顿感惊惶。

"那边的齿轮太松，我需要一点东西塞住它。"奎托斯毫无怜悯之心地将士兵扛起，扔到另外一边的石头齿轮下方。

"不！"士兵绝望地嚎道，"你，你应该是来救我的！"

无论怎样挣扎，士兵都将成为奎托斯破解机关所用的道具。石头齿轮缓缓将士兵吸入其中，碾得粉碎，整块石头齿轮因为塞入巨大的东西而变得迟钝，奎托斯正好利用手中的巨锤狠狠砸下。

牺牲了士兵性命的齿轮被砸坏，奎托斯走入山洞内部，看都不看地上的士兵残骸一眼。

洞穴深处，士兵口中的杰森已经死去，一只奇怪的生物正在咬噬他的尸体。奎托斯一眼就看出，那咬食尸体的生物正是一头地狱犬。三头的地狱犬听见背后传来脚步声，嚎叫一声转身面向奎托斯。

"畜生，你把杰森的手臂吞进去了吗？"奎托斯对着地狱犬怒吼，"张开你的喉咙，把它给我吐出来！"

地狱犬也是守卫命运女神的一员，听到奎托斯这声怒吼没有理睬，反倒仰天厉叫，朝着奎托斯飞身扑来！

"就你？畜生，受死吧！"

奎托斯向旁避开地狱犬的扑杀，手中提丰之祸激射而出，瞬息击中了地狱犬的身体。那口中冒出火焰的地狱犬身形顿时一滞，未能立刻转身反击。

奎托斯此时已得到诸多神力相助，逼近地狱犬一锤砸下，还带着克洛诺斯赐予的闪电力量，将地狱犬三头中的一头砸入地面！

地狱犬下半身想要挣扎，却被奎托斯以双手按住，硬生生将其中一头撕下！

一切都发生在瞬间！这地狱生物惨痛声中，奎托斯毫无怜惜地将链刃刺入它小腹，反手一刀，引出大量血液喷涌而出。

"把金羊毛护臂还给我！"

奎托斯并未因此放过地狱犬，双手力量再度加大，一举扼穿地狱犬的喉咙，将手探入地狱犬的身体深处。

一番搅动之后，奎托斯将血淋淋的右手收回，手中多了一只拥有金黄色花纹的护臂。

没有了任何价值的地狱犬被奎托斯一脚踹开，手中链刃仿佛翻飞的切割器，将地狱犬瞬间切成碎片。

地狱犬化成碎片的同时，一声痛苦的叹息自空中缓缓传来。那是拥有这片土地和神庙的另外一个强大存在，也就是传说中的蛇妖欧律比亚。

"奎托斯，你竟然如此残忍地杀死我的孩子，我能感觉到孩子们的痛苦和愤怒……你必须偿还这一切。"

奎托斯对此并不在乎，甚至懒得回答，他只是低头注视自己手中的金羊毛护臂，问盖亚道："它有什么用？"

"这个神器能让你将敌人发射的魔法和飞弹反弹回去。"盖亚低声回答道，"接下来你很有可能会面对我的孩子欧律比亚，不要手软，她已堕入宙斯甜蜜的陷阱。"

"我当然不会客气！"奎托斯得到金羊毛手臂，信心大振，高声回答道。

欧律比亚出现的时候，奎托斯正打算阅读一本记载传说的古文书。拥有了金羊毛护臂的战神此时面对一切敌人自远处的偷袭都毫不在意，却未料美杜莎的姐妹会如此迅速地出现。

欧律比亚比起美杜莎来显然是个无比丑陋的存在，硕大的头部和肥胖

的身躯仿佛重逾万钧，一头蛇发更是让人看得心中微微颤抖。

奎托斯万万没想到，这个敌人居然会以这样一种方式出现在自己面前。当他低头阅读古文书的时候，身边的一处闸门忽然打开，一个刚才还在耳畔回荡的声音出现自己面前。

“你所做的一切已经让我异常愤怒，你手中的东西倒是足够献祭给三女神来偿还今日你所做的一切。奎托斯，你的生命马上就要结束了！”

肥硕的蛇女自闸门处冲出之际，浑身皮肤摩擦地面带来一阵阵让人头皮发麻的颤抖。身为奥林匹斯之神的奎托斯知道，这个欧律比亚女神拥有一颗石头一般的心，绰号“刚强的女神”，这也代表她的皮肤势必如钢铁一般坚硬，普通的武器无法撼动哪怕一丝一毫。



欧律比亚一出现，已用头顶眉心的一颗宝石射出一道绿光。曾与美杜莎鏖战过的奎托斯心知这是最可怕的存在，立即高高跃起，闪开这道绿光的侵袭。

跃起同时，奎托斯手中的链刃刺向欧律比亚，却发出刺耳的金属撞击声。显然这名女神人如其名，拥有强悍的身躯和钢铁一般的防御。想要打败她，奎托斯必须另想办法。

欧律比亚的动作看似迟钝，其实异常轻盈，奎托斯发现刚强女神在地上的每次滑行都神速无比，因此自己链刃每次都只擦过她的皮肤，而无法触及要害。

——这种时候，只有依靠泰坦的狂暴跟她近身肉搏了。奎托斯心中明白，自己若不努力靠近这名拥有石化能力的女神，时间长了一定撑不下来。想到这一点，战神将体内仅剩的神力凝聚在双臂之间，随时准备发射闪电麻痹对手。

欧律比亚以其坚硬如岩石的双手不断向奎托斯反击，每次擦过奎托斯身体，都带来一道伤口。奎托斯对这等伤势居然毫不在意，双手依然射出冰箭与闪电，不断削弱欧律比亚的体力。

欧律比亚纵然骁勇，也无法抵抗克洛诺斯等大泰坦传承给奎托斯的神力，动作渐渐不再灵活。奎托斯久候多时的良机终于到来，紧贴欧律比亚的双手猛然瞅准一个空隙，探入刚强女神的下颚，一把揪住女神肥硕的下巴。

“去死吧！”

伴随着奎托斯的怒吼，战神浑身的力量都集中在手臂之上，紧紧绷开欧律比亚的脖颈，一股足以和大泰坦对抗的力量灌入女神脆弱的颈子。

没有犹豫也没有停留，奎托斯的奋力拉扯之中，欧律比亚发出了她此生最后一声痛苦悲鸣，身首异处，硕大的头颅成为战神的战利品。

奎托斯回身踢开欧律比亚的尸体，提着刚强女神的头离开山洞，继续前往命运三女神居所的旅程。

欧律比亚的死亡并未能给奎托斯带来宁静，奎托斯抬头望见拉克西丝的幻影在自己面前闪过，心中明白这是自己解决了她留下的难题，接下来要面对的应是另一个命运女神阿特洛波斯。

越过山洞之后奎托斯再次望见命运女神的雕像，这一次是阿特洛波斯的巨像矗立在庭院中央。巨大身躯的女神双眸射出两道神光，将奎托斯前行的去路挡住。

“堕落的神啊，你的前方没有任何希望！”

“别做梦了！我会证明给你们看！”

在这样没有意义的对话之中，奎托斯寻遍整个庭院，只找到一面盾牌能挡住阿特洛波斯的目光。

就在这时，奎托斯听见一个声音似在自己的头顶呼救。那声音温和好听，仿佛是由传说中人间的游吟诗人发出。

“下面有人吗？我能听见你发出的声音！请帮助我吧……我被困在这里了，就在你的上面！”

奎托斯顺着声音寻找到了阿特洛波斯大厅最高处的秘室，这间秘室宽广封闭，中央有一个披着红色长披风的年轻人。那名年轻人头戴花冠，手持宝剑和盾牌，正试图冲出秘室。

遗憾的是，铁门在奎托斯进入之后迅速关闭了，这名年轻人和奎托斯一起被关在秘室之中无法逃出。

“你是谁？”那年轻人看着奎托斯，仿佛忽然想起了什么似的，“对了，你是斯巴达之鬼，那个堕落的战神！你可知道我是阿戈斯的英雄珀耳修斯？之前我在寻找命运三女神的过程中历尽艰辛，如今却因你的错误导致一切都化为乌有，你可知这是多大的错误！”

奎托斯仰头唾了一声，不屑于眼前这个柔弱年轻人的言行。若是所有问题都能责怪别人，那自己的错误究竟在哪里？

珀耳修斯看着奎托斯，眼神渐渐变得怪异。低头沉思的年轻人仿佛想到了什么似的，开始自言自语。

“等等……这也许是女神们给我的一个考验。——你们正在看着我做的一切吗，女神们？给我一点指示吧……请允许我，伟大的珀耳修斯，来杀死这个堕落的神以得到你们的垂青吧！请容许我，从哈迪斯的手上带回我的爱人吧！”

听见眼前年轻人软弱无力的祷告，奎托斯活动了一下头部，冷笑起来。

珀耳修斯并未感觉到战神对自己的轻蔑，只是转身怒目望着奎托斯，拔出自己的长剑对准奎托斯。

“如果实在不行的话，至少让我因为打败强大的弑神者奎托斯而得到少许的荣誉吧，尽管我实在不认为像奎托斯这样的蠢材确实值得这种荣誉。”

珀耳修斯的自言自语终于彻底激怒了奎托斯，战神举起手中链刃指着珀耳修斯怒骂道：“小子，不要罗嗦了，你如果有实力就来动手好了！”

珀耳修斯没有回答奎托斯，反倒是将手中的一顶古老面罩戴上。这一刻奎托斯终于明白了珀耳修斯为何拥有那样强大的自信要杀死自己。

戴上面罩的珀耳修斯渐渐消失的空气中，成为一个完全透明隐形的存在，只有声音回荡在房间里。

“堕落的神，来战斗吧！”

“你要战，便来战！”

奎托斯纵然看不见珀耳修斯的踪迹，依然充满自信，手持链刃开始寻找空气中的蛛丝马迹。

珀耳修斯遁入空气中之后，立即对奎托斯展开进攻。奎托斯仅仅凭着敏锐的感觉，本能地抵挡住了珀耳修斯的进攻。懦弱的游吟诗人不敢近身与奎托斯战斗，只肯用手中的飞石器砸向奎托斯。这种程度的攻击对奎托斯来说，无异于搔痒一般。

与此同时，奎托斯亦发现了一件事：在大厅的一侧，巨大的水池平静无比，奎托斯闪开珀耳修斯投来的石子，一个就势翻滚站立于水池中。手中拥有金羊毛护臂的战神心中笃定，自己只要成功弹回珀耳修斯扔来的石头，必会彻底摧毁那名娘娘腔的信心。

转眼间风声又至，奎托斯举起金羊毛护臂在迎着那扑面而来的感觉一

挡，瞬间石子被反弹回去，似乎击中了珀耳修斯的身体。

“该死，你这野兽！”

奎托斯纵声狂笑起来，似在不屑珀耳修斯的可怜战力，其实是在激怒对方。珀耳修斯果然中计，抓着手中的武器迅速跑向奎托斯，这一次奎托斯看都不用看，地面上的水声足以暴露对方的踪迹。

几乎是珀耳修斯靠近奎托斯的同时，奎托斯以孔武有力的双手一把抓着这个依靠隐形面具才敢跟自己战斗的敌人，狠狠扯下了珀耳修斯的面罩和剑。

“够了，你这可笑的小老鼠！”

珀耳修斯惨叫一声，想要逃离奎托斯的双手，却无论如何也无法挣脱。隐形面具被奎托斯扔于水池中一脚踏坏，珀耳修斯尚未来得及反击，奎托斯已用膝盖狠狠顶在珀耳修斯的胸口。

珀耳修斯猛然哀嚎了一声，吐出一口鲜血。

奎托斯并未就此罢休，将珀耳修斯的身体狠狠掼在水池中，链刃毫不留情地刺下，狠狠透入珀耳修斯的铠甲之中。

这一击未中要害，珀耳修斯正要起身反抗，奎托斯已将珀耳修斯一脚卷起，随即狠狠一拳击飞。传说中阿戈斯的英雄没有任何力气反抗，瞬间被奎托斯打飞至墙外的铁链上，整个身体挂在钩刃上，彻底断了气。

对敌人奎托斯从不怜悯，他看了一眼珀耳修斯的尸体，将跌落地面的盾牌捡起，重新回到阿特洛波斯雕像附近，将那面盾牌竖于雕像的眼前。

两面雕像同时反射神像发出的强光，神力被反弹回雕像的身体之中，立时毁坏了神像的双眼。奎托斯看着巨大的神像双眸渐渐失去光彩，微微喘息了一下，顺着神像面前的路继续向前。





命运三女神的神殿就在远处，奎托斯越过阿特洛波斯神像之后，终于见到了那通往神殿的大桥。遥望断桥的另一侧，就是命运三女神的神殿所在。奎托斯站在桥旁终于感到了一丝为难，眼前这万仞深渊究竟该如何逾越？

就在奎托斯烦恼之际，一个声音自桥下传来。

“滚回去，给我滚回去！此路不通，战士！”

一个面目可憎的老头自断桥下爬上来，满脸的不屑和鄙夷，说话的方式几近精神错乱。惟一让奎托斯觉得意外的是，这老头的背上似乎拥有一双羽翼，那是什么东西？

“你永远过不去，也许你自己认为可以，但你绝对做不到！”老者继续叫嚣着，“只有我能完成，只有我的翅膀可以飞过去，你知道我是谁么？”

“你是谁？”奎托斯又一次瞄了一眼那对翅膀，感觉那东西似乎真的可以飞跃这断桥。

“我是伊卡洛斯！”

伊卡洛斯是雅典绝顶工匠达罗斯的儿子，拥有父亲赐予的羽毛翅膀。奎托斯对这些凡人的生活并不关心，也不怎么认识这位工匠之子，他只是觉得这翅膀不错，全部的注意力都集中在这对翅膀上。

伊卡洛斯对奎托斯的藐视极为愤怒，拦住正打算推开自己的战神继续喋喋不休道：“你在听我说话吗？你没有听说过伊卡洛斯？继续前行是我的使命，是给我的考验！命运女神想要接见的人只有我，而不是你！你会没命的，等待你的只有死路一条！”

近似于无休止的喋喋不休终于让奎托斯愤怒了，战神一把抓住伊卡洛斯到自己的面前，看着这个面目可憎的老头，怒道：“是么？那我就利用你的翅膀去见命运三女神！”

伊卡洛斯尚不知什么会发生在自己身上，还在叫嚣道：“女神们绝不会垂青于你这样一个堕落的神！”

被奎托斯抓住的伊卡洛斯边说边开始挣扎，奎托斯本就站在断桥边缘，两人几乎是同时脚步不稳落下断桥。从失足落下的瞬间开始，奎托斯就知道自己将没有退路了。

眼前这个可怜的老头子伊卡洛斯也一样。

下坠的同时，奎托斯果断反应，一拳打在伊卡洛斯的脸上，将老者打得一阵眩晕。趁这机会奎托斯又拳脚相加，一次次击中伊卡洛斯的要害。

断桥高得远超人类想象，奎托斯不断狠狠击打伊卡洛斯的脸部，让老者无法说话也无法反击，同时将伊卡洛斯的身体翻成背向自己，双手去拽那对翅膀。

“等等……你，你也许是命运女神们派来帮助我的人……”

知道自己无法战胜奎托斯的伊卡洛斯开始服软，却挡不住奎托斯狂风暴雨一般的进攻，转瞬间双翼翅根已被奎托斯双手拽住，用力向上拉扯。

“啊啊啊啊！”

一路下坠伴随着伊卡洛斯无尽的嚎叫，那对翅膀和伊卡洛斯的身体渐渐被拽得骨肉分离，奎托斯竟以一己之力将双翼撕掉，并一脚将伊卡洛斯彻底踹入无尽的深渊中。

不理那个可怜的老头，拥有了双翼的奎托斯在急速下坠中缓缓挥动，却听见一声什么东西掉入水中的声音。

此时挥动翅膀的奎托斯终于看清了，断桥之下无尽的深渊中，是这个世界的支撑者大泰坦巨人阿特拉斯。刚才那一声水声，是伊卡洛斯掉入岩浆的声音。

这世间恐怕再也不会有比阿特拉斯更加巨大的存在了，四臂擎天的巨人站在火焰之河中目不转睛地盯着奎托斯，一双巨大的眼睛仿佛洞悉这世间的一切苦难。

大概也不会有什么苦难超越阿特拉斯所承受的这一切了，当初被变成浑身僵硬的石头，绑满锁链站在这里擎着大地，奎托斯能感觉到这一切都是宙斯给他带来的。

此时盖亚的声音再次响起：“女神们的神庙就在你的头顶，奎托斯，你必须回到地面。”

如果想要回到地面，势必要借助阿特拉斯的力量。奎托斯从巨人身体的一侧开始不断攀爬，终于爬到了位置最高的平台。然而这只是阿特拉斯的一只手掌，并不能让奎托斯回到地面。

考虑再三，奎托斯以雅典娜之刃打碎了缠绕这只巨手的一条锁链，这一举动让阿特拉斯终于惊动了。

“是谁？是谁毁掉了折磨我的枷锁？”

一只手被解放的阿特拉斯比奎托斯想象中更为灵活，几乎没费什么力气就寻找到了奎托斯的踪迹，以两根手指夹住了奎托斯。

“是你？”

阿特拉斯的巨大力量让奎托斯都有些吃不消，战神竭力抵抗两根手指带来的巨大压力，拼命喊叫着引起阿特拉斯的注意。

阿特拉斯的声音低沉缓慢，却很清晰：“你很强壮，可惜作为一个神来说，你还是太过渺小。即使是身为一个奥林匹斯的神也是一样……”

“但是，你是否忘记了自己的所作所为？”阿特拉斯的声音渐渐转冷，“你竟然还有脸来见我？我会让你承受一切痛苦的，奎托斯！”

奎托斯以全身的力量抵抗阿特拉斯的手指，竭力喊道："阿特拉斯，你必须相信我！我们从上次见面到现在，发生了太多的事！"

奎托斯毕竟有神力加身，竟然几乎挣脱阿特拉斯的手指，但很快又被阿特拉斯抓住。这一动作表明，泰坦和神力不完全的奎托斯之间还有着巨大的差距。

"我为什么要相信一个宙斯的走狗？"

奎托斯奋力推开阿特拉斯的手指："因为我要杀死宙斯！"

这句话让阿特拉斯松开了自己的手指，巨大的泰坦笑了："奎托斯，你依然是那个自以为是的蠢家伙，真是一点变化都没有！嘿，你打算怎么打败众神之王呢？"

"抢夺奥林匹斯之剑！"奎托斯想起宙斯对自己所做的一切，高声说道，"用它刺穿宙斯的心脏！奥林匹斯之剑里保存着我所有的神力，那是战神的神力！"

奎托斯的话勾起了阿特拉斯的回忆，大泰坦仿佛已经快要遗忘那个年代所发生的一切了。但任谁也不能忘记，那场圣战之际所发生的一切。

"奥林匹斯之剑……自从圣战之后，很多年我都没有再听过这个名字了。"

阿特拉斯的喃喃自语将他和奎托斯带回许多年前的那场战争中，那是宙斯成为神王的一场战争，那是决定所有泰坦一族命运的圣战。

"宙斯崇尚屠戮与权力，渴望统治全人类，而我们泰坦一族对此绝对无法容忍。"

圣战的战况异常激烈，阿特拉斯和克洛诺斯等泰坦一族都受到哈迪斯的威胁。地狱主人以其勾魂的能力疯狂进攻泰坦一族，并几乎在一开始就杀死克洛诺斯。

"这场泰坦和众神之间的战争一直延续到人间。我们深知这是一场泰坦必须获胜的战争，倘若败北则意味着泰坦的黄金时代就此完结，人类的安定和繁荣也将不复存在。"

阿特拉斯继续回忆着圣战的场面，神力相通的奎托斯也能看到当时的情景。哈迪斯在进攻克洛诺斯失败之后，转而全力对付四手的强大泰坦阿特拉斯。此时阿特拉斯正待反击，背后山顶的海神波塞冬以宙斯赐予的闪电力量偷袭了阿特拉斯，从而让哈迪斯成功摄取了灵魂。

"我被哈迪斯俘虏，但战争还在继续。不过阴险的宙斯从未出现过，他一直在制造一件强大的武器，以结束这场圣战。那就是奥林匹斯之剑。"

奎托斯和阿特拉斯一同"看见"宙斯自贯穿天地的能量漩涡中走出，手持奥林匹斯之剑，向着充满了泰坦的战场竭力挥动神剑。霎时间天地之间充满了湛蓝色的神力，冲击波瞬间击溃了所有的泰坦。

"我要让你们在地狱下暗无天日的深渊中消亡！"

这是宙斯在圣战中的宣言，也是结束圣战的一句话。自那之后泰坦一族的黄金时代彻底完结，所有的泰坦都被放逐和遗弃。

眼前的幻像渐渐消失，阿特拉斯注视着奎托斯继续说道："我已从冥界的磨难，以及在黑暗深渊中所遭受的放逐中渐渐苏醒。神的奴仆，如果你能把我从这里解救出来，我一定会消灭宙斯！"

"我再也不受众神的约束。"奎托斯仰头高声叫道，"阿特拉斯！我再也不会容忍他们的出卖和背叛！告诉我女神们的所在，我要把她们和宙斯一起解决掉！"

阿特拉斯看着这个从凡人变成战神的斯巴达人笑了，他将自己体内的力量释放出来，注入奎托斯的体内。

"这是我的力量，阿特拉斯之锤。盖亚说得没错，斯巴达的神灵，你的确是一个强大的勇士，是泰坦族最好的盟友！"

奎托斯仰头看着阿特拉斯，高声道："告诉我，怎样才能找到命运三女神的神庙！"

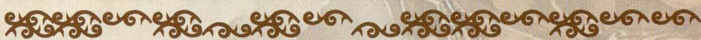
巨大的泰坦缓缓摇头："不可能的。不要说人类，就算是泰坦也不知道如何能到达三女神的庙宇。但传说中只要找到它就能获得惊人的力量。我已赐予你我最后的魔法力量，如今我还能帮助你越过这无尽深渊，除此之外一切都只能靠你自己了。"

奎托斯点点头："我知道了。"

阿特拉斯高举右手，将奎托斯送回到地面断桥处。远离了地狱火焰的呼吸都感觉比以往顺畅，奎托斯遥望远处的宫殿，在阿特拉斯的祝福声中再次启程。

"命运会为你指明道路，奎托斯。如今太多的存在都依赖着你，等待你的胜利。"

奎托斯回头看了一眼桥下，阿特拉斯的巨大手臂正慢慢收回。这一刻战神再次相信，自己不是独自一人在战斗。



拥有了伊卡洛斯的翅膀，奎托斯的行动再也不迟缓滞慢。那些原来看上去无法逾越的高台和断崖，此刻都变得轻而易举就能登上。站在断桥的最高处遥望命运女神的神殿，奎托斯知道自己前面的路想必已经不多了。

越过断桥，奎托斯看到了眼前惊人的一幕：在环绕着几座神殿的中央，有一只巨大的禽类雕像。而雕像远方隐约可见的，才是真正的命运神殿。此时奎托斯终于明白了，自己这双翅膀还无法飞至真正的命运神殿，只有用更加强大的工具，才能抵达命运三女神的面前。

"奎托斯……"

命运女神的呼唤仿佛轻声呢喃，自空中缓缓响起。奎托斯猛然转身，看到一个头戴羽冠，身披薄纱，面容美丽无比的女神幻影站在自己面前。

"我是命运三女神中的拉克西丝。"美丽而又高贵的女神手持权杖，站在空中缓缓说道，"奎托斯，你想要完成我们三姐妹的试炼，就必须复活眼前那只不死鸟。只有完成了这项挑战，你才能真正面对我们三人。"

战神知道，面对幻影自己所说所做的一切都是徒劳，因此他并没有反驳拉克西丝的话，只是昂首看着这名女神，等待她把话说完。

"命运三姐妹留给世人的谜题永远不会太困难。"拉克西丝面容安详地继续说道，"但也不会太轻易被解决。你若想见到我们，抗争自己的命运，就尽快作出判断吧……"

说完这些，拉克西丝的幻影自空中渐渐淡去，留下奎托斯一人站在环绕不死鸟雕像的神殿中发呆。想要复活不死鸟，势必先寻找线索，那么现在线索在哪里？

搜寻在广阔的宫殿之中，奎托斯终于明白了这里并非只有命运三女神居住，环绕着不死鸟雕像的宫殿本为供奉命运女神而建，经年有学者在这里侍奉女神，研究古代典籍。

——古代典籍？

奎托斯灵光一闪，想起拉克西丝幻影出现的房间里，有一处鸟头支架上放置着古代的石板书。奎托斯迅速回到那房间，发现石板书上写着的正是古代文字，地面还镂刻着巨大的飞鸟图腾。

"这些典籍是关键？"奎托斯低头辨认，发现自己无法读懂人类古代的文字，转而去其他房间搜索。

总有倒霉鬼会被战神碰上，当奎托斯走入一间装饰简洁的房间时，一名中年学者正跪在地上虔诚地祈祷。奎托斯望见这名学者，想都不想，一把将起抓住扛在肩上。

学者显然认识奎托斯，知道这是传说中暴戾又蛮横的斯巴达战神，慌乱之中不敢反抗，只大声呼喊道："放开我！你想干什么？"

"现在我需要一个翻译。"奎托斯拖着那名学者向放置石板书的房间走去，"不想吃苦的话，给我老老实实读出那上面的内容。"

两人说话间，自走廊尽头冲出几头怪兽。奎托斯反手将那名学者摔在地上，抓着链刃朝敌人猛冲过去。

拥有了阿特拉斯神力的奎托斯已经异常强大，几乎瞬间就击杀了迎面而来的怪兽。链刃仿佛刺入灵魂的地狱之火，轻易粉碎了敌人的身躯。

看到这一幕，那名学者惊惶地高声叫道："我早已被告知读出古文书

的后果！我相信那些警告都是真的，你不要逼我……”

“你想和那些怪物一个下场吗？”奎托斯逼视着学者，手中武器兀在滴落鲜血。

“我，我知道那些怪物都是女神派来看守我的……”学者被奎托斯按在石板书旁，不禁呻吟道，“没有退路了已经，我，我已经忘了怎么翻译这些文字……”

“给我读！”奎托斯以刀柄砸在学者后背。

“倾听我的声音，控制命运之线的三位女神……”

“继续！”

这一次奎托斯将学者的头狠狠按在石板书上，砸出一蓬鲜血，学者痛苦地叫喊了一声，不得不继续翻译。

“又有人为了获得只有你们能赐予的东西而寻求谒见的机会。做为他必须经历的考验……哦不，求你，我不能读下去了！”

奎托斯不耐烦地再次按着学者的头狠狠撞向石板书，这次学者终于在痛苦之中屈服了。

“……接受我鲜血的献祭！”

“鲜血？”奎托斯看着学者头上汩汩流出的鲜血，狞笑了一下，“原来是这个东西啊！”

没有任何犹豫，奎托斯将学者的头数次狠狠砸向石板书，这一次鲜血流淌至地面，顺着地上的图腾流成一个鲜明的展翼鸟形。遥望远方，那双翼护着躯体的不死鸟似乎伸展开了一点翅膀，整个房间里也因学者的血而变得雾气缭绕。

雾气缭绕中，奎托斯又一次看见命运女神拉克西丝的身影。这一次拉克西丝居然仍在称赞奎托斯：“做得好，勇士。不过你现在所做的一切只是一小步，想要得到我们的接见还有很长的路要走。”

奎托斯对那幻影的教训嗤之以鼻：“不用你来教育我，我自己知道该怎么做！”

发动手中命运女神的护符，奎托斯在时间的缓慢流逝中冲向另一个房间，寻找第二本古文书。

另一个置有古文书的房间里，老迈的学者听说奎托斯即将到来，想都不想就纵身跃下高台，在被战神利用和死亡之间，他宁愿选择死亡。奎托斯看着老者的背影，怒喝一声，试图寻找穿越时间的办法。

盖亚的声音在适当的时候悠悠响起：“奎托斯，这大厅里有一面镜子，可以再次让刚刚发生的一切重演……”

奎托斯向西侧瞥了一眼，看见一面如水一般波纹颤抖的镜子，那镜子似乎被什么力量所萦绕，仿佛周围的东西都会随时被它吸入。

低头看看古文书，再抬头望一眼那双翅展开一半的不死鸟，奎托斯不再犹豫，朝着镜子猛冲过去。

奇妙的感觉从战神的双足蔓延至头顶，踏入镜中的瞬间，一切都回到了刚才，奎托斯仿佛才刚刚走到这大厅门口，眼前又能看到那老者奔向深渊的背影。

“时光女神的护符！”

高举手中的神器，奎托斯再一次放慢了时间流逝，朝着决心赴死的老者猛冲过去，一把将老学者拖到古文书旁。

“给我读，否则你会比死痛苦一万倍！”

“不要这样……”老迈的学者抗议道，“我，我不要……”

“少废话，读出来！”

奎托斯的逼迫比这世间任何刑罚都要恐怖，即使老迈的学者也不得不屈从于奎托斯的暴力之下，低头小声翻译道：“倾听我的声音，创造了我们命运的高贵三女神啊……又有人为了改变命运而想要得到你们的接见。”

奎托斯不待这名学者再说出不敢阅读下去之类的话，狠狠将他的头也撞向古文书。

“继续！带着荣耀而死！”

“我以我的鲜血照亮前进的道路……”

这是一种必然的宿命，奎托斯将这名学者也以同样的方式杀死，他的血成了祭品，整个房间被血雾所缭绕，通往神庙之路得以完全展开，拉克西丝的影像再度出现。

“奎托斯，你就要像这只不死鸟一样，寻找重生的机会。寻找让不死鸟重生的方法吧，只有这样你才能打开通往命运神殿的道路！”

尽管并不想理睬命运女神的教训，奎托斯心中亦明白这是惟一通往命运神殿的方法。再也不看被自己杀死的学者一眼，奎托斯转身去寻找属于不死鸟的风神号角。



风神号角并不难找，但奎托斯总隐隐觉得命运女神似乎还安排了什么难关考验自己。他在空中高声吹响风神号角之后，奎托斯看到远处不死鸟似在火光中高声鸣叫。为了靠近不死鸟，战神决定穿过外围神庙顶端的阁楼房间，尽快到达不死鸟面对的广场。

顶楼的阁楼房间绵长漆黑，在阳光照射不到的黑暗中，奎托斯奋力奔跑，却感觉到一个人正在黑暗中朝着自己冲来。

黑暗之中，银色的刀光一闪，奎托斯凭着本能向后纵身一跃，避开那无声的一刀。

奎托斯凝视前方，黑暗中一个不太真切的声音自言自语道：“既然已经到了这里，我就不能功败垂成！”

奎托斯勃然大怒，挥起双刃朝着敌人猛冲过去。虽看不清对手，但这敌人的强大和决心显是以前所未见过，奎托斯的连番攻击之下，对手竟防得滴水不漏。

没有光的场所，奎托斯和神秘的对手都陷入小心翼翼的战斗中。奎托斯每次出手都只使用一把链刃，随时防备那个强大神秘的对手对自己反击。

黑暗之中，只有两人的刀光偶尔闪过一丝间隙，又或兵器相交溅出几丝火花。

奎托斯首次陷入如此苦战，心中焦急又有些愤怒，挥动手中武器不断抡起，将对手逼退至阁楼中央部分。

对手没料到奎托斯竟然如此强悍，原本有条不紊的进攻节奏瞬间被打乱，手中剑锋一抖，被奎托斯抓了个破绽。

“就是现在！”

料到对方剑刃掠过自己身体的瞬息，奎托斯猛然一个近身突袭，将链刃插入对方的胸膛，与此同时双手扼住对方喉咙，将那不知名的敌人推后了数十步。

链刃带出无数鲜血，奎托斯推着敌人向前一路猛冲，终于撞碎了阁楼尽头的玻璃窗户，两人一起跌落在距不死鸟最近的广场上。

让奎托斯吃惊的一幕终于展现在战神面前，链刃插在自己那“敌人”胸膛，而这名不断咳血的敌人赫然有着一张让奎托斯熟悉的脸。

“怎么是你？”

奎托斯不由得发出这种疑问，这个顽强无比的敌人正是在宙斯击杀罗德斯岛全部生命之际幸存的那名战士。

“我的主人？”年轻的斯巴达战士仰头看着奎托斯的脸，哪怕生命即将逝去也露出欣喜的笑容，“是你？”

“我让你回斯巴达，你为什么置之不理？”奎托斯抓住战士的衣服，低声嘶吼道，“发生了什么？”

年轻的战士吐出一小口鲜血，低声断断续续地说道：“斯巴……达已经不在了。”

“什么？”奎托斯悚然一惊，难道自己的担忧成真了？

“是宙斯……”年轻的斯巴达战士对奎托斯道，“他……趁着夜色入侵了斯巴达。”

“那天黄昏，我们接到你的命令之后严阵以待，随时等待有人来袭。整个城市都紧张宁静，突然之间天上降下巨大的闪电，那是宙斯的力量，

他对您的领地开始报复。”

“您的子民呼唤着您的名字，希望你能解救他们，但是您最终没有出现。”

“战乱之中，我不得已逃出来。为了改变命运，我只有来寻找命运三女神改变族人的灾难……但是现在我已经不行了，这一切都交给你了，我的主人。我坚信斯巴达兄弟们会继续活下去，在真正战神的领导之下……”

说完自己的心愿，年轻的斯巴达战士就停止了呼吸，仿佛等待这一刻已经许久的他瞬间失去了生命的气息，静静倒在奎托斯面前。奎托斯看着眼前的一切，内心的愤怒和绝望终于决堤了。

失去了斯巴达，失去了亲人，失去了子民，甚至失去了复仇的机会，这样的奎托斯还能做什么？仰望穹空，奎托斯的愤怒想要刺破天际，震开那遮天蔽日的云雾。

“宙斯！你就是这样对付我的吗？你这懦夫！我已经厌倦神的谎言了，马上下来跟我决斗吧，宙斯！”

奎托斯仰天长啸之际，一只盘踞在海中的巨型海妖自他背后的深渊慢慢爬出，面对这怪兽，奎托斯仿佛视而不见，依然不停咒骂宙斯。

“宙斯，你这懦夫，赶快下来吧！既然有本事对我下诅咒，为何不敢面对我？”

内心之中的绝望和愤怒让奎托斯不再想要获得胜利，海妖在这声声咒骂中伸出巨大的触手将奎托斯牢牢抓住。

曾被阿波罗巨像抓过，曾被巨人阿特拉斯抓过，这一次奎托斯没有反抗，由着触手将自己卷入其中，慢慢紧缩。

奎托斯的意识慢慢模糊了，在一片朦胧之中，奎托斯仿佛看见了自己的家园，自己正站在芳草菲菲的山崖上遥望家园。

远处，斯巴达城烈焰熊熊，奎托斯举目四顾，只看到已故的妻子正走向自己。

望着被自己误杀的妻子，奎托斯心中犹豫了片刻，终于开口：“我实在是对不起你，亲爱的……你能原谅我吗？”

奎托斯的妻子望着自己的丈夫，沉默片刻开口说道：“你什么都没有失去，奎托斯。你要坚持下去，这是最后的时刻，也是最关键的时刻。”

意识模糊的奎托斯没有注意到，妻子口中发出的声音并不是自己亡妻，而是盖亚。面对妻子的责问和诉说，奎托斯有些犹疑。

“可是……我是不可能打败众神的。”

亡妻的幻影靠近奎托斯，低头鼓励道：“胜利必将属于你，奎托斯。但你必须扼紧命运的咽喉并掌握它，这一场战斗将决定一切，而我们需要你带领我们一直走下去！”

有些茫然，奎托斯下意识地问道：“那需要走到什么时候？”

“直到宙斯的死亡。”盖亚的声音仿佛带着无穷的诱惑，“如果你变得懦弱，他还是会折磨你，不会放过你。就算是你已经死去，他的兄弟哈迪斯也将永远折磨你的灵魂，在将你彻底摧毁之前，宙斯绝不会停手。”

奎托斯亡妻的幻影低头轻吻了一下战神，顿时一股力量涌入奎托斯体内。这是盖亚将斯巴达灰烬中的能量全都注入奎托斯体内，引发了他更强大的力量。

“带着这把曾经燃烧你族人的怒火，来迸发你的愤怒从而尽快到达命运神殿吧！是我们该反击的时候了，奎托斯，接下来的一战是一次伟大战争的开端，看看吧！”

随着盖亚的呼喊，奎托斯终于睁开自己的双眼。此时海妖仍以触手紧紧缠绕着他的身体，这一次奎托斯没有犹豫，对着天空怒吼一声，泰坦狂暴的力量大大加强，一举挣开海妖触手的缠绕。

“畜生，就凭你就想让我止步？”对着海妖，奎托斯抽出巨锤，狠狠砸在海妖触手上，一锤下去血肉飞溅。

“你有多少条触手，我就将折磨你多少次！”

奎托斯并不是开玩笑，收起巨锤后的战神抽出链刃，飞身跃上海妖的触手，顺着那天生的纹理旋转着切割下去，片刻之后已将海妖的触手切成数块。

纵然这样，海妖的身体实在太过巨大，奎托斯觉得光凭手中链刃似乎没有什么希望能打败对手，幸而此时他看到了有一样东西似乎正要为自己所用。

那是连接不死鸟所在位置的桥面开关，奎托斯高高跃起给予海妖头部几次砍杀伤害之后，翻身来到开关处一把拉动开关。

隆隆声中，桥面自奎托斯脚下的广场向前延伸，仿佛一柄横刺出去的利刃一样没入海妖体内，将海妖推至岸边，彻底横穿过海妖的身体。

奎托斯仰头看了一眼天空，做了一个杀人的动作，快步朝不死鸟处跑去。

击败了海妖的奎托斯纵身跃上不死鸟的后背，以泰坦狂暴的力量紧紧抓住鸟背，很快将不死鸟驯服。不死鸟在空中挣扎了一下，最终臣服在这个强大战神的威力之下，朝着命运三女神的居所翱翔而去。

此时的奎托斯遥望远方，那曾经遥不可及的所在已如咫尺。



# 第四章 战神归来

命运三女神居住的宫殿金碧辉煌，跃入宫殿大门之后，可见穹顶垂下无数细密精致的纺线。如镜的地面上反射出道道纺线的光芒，让人仿佛置身奇境之中。

神留给命运三女神居住的场所，果然非同凡响。三面竖立的巨大镜面之中，奎托斯能看到自己的倒影——一个伤痕累累，充满了痛苦和不甘的战士，此时终于站在了命运神殿的入口。

奎托斯走到神殿中央，不用他去寻找，周围已变得黑暗又寂静。一个不再是幻影的美丽女神自空中缓缓降下，长长的华丽披风下，女神的面容高贵又圣洁，手中权杖蕴藏着强大的魔力，似随时都会喷涌而出。

“奎托斯，你来了，我们已恭候多时。”

失去了亲人和家乡的战神看到这女神高高在上的嘴脸，脸上顿时露出一股厌恶之情：“别靠近我！”

拉克西丝并没有因为奎托斯的无礼而愤怒，反倒开口称赞战神的所作所为：“你的决心令人钦佩，即便是一度被盖亚所误导。奎托斯，你要知道，没有人能改变自己的命运，我们三姐妹掌握着这世间一切生死的权力。是我认定泰坦族在圣战中失败，也正是在我的允许之下，你才能走到今天这一步。我们只是证明给你看，只要命运三女神愿意，什么样的结果都可能出现。所以杀死宙斯并非你的命运，我希望你能知道这一点。”

“不！”奎托斯断然否定了拉克西丝的自我吹嘘，“你再也别想操纵我的命运！”

拉克西丝摇头叹息：“看来你已经彻底被盖亚的谎言所蒙蔽了。”

奎托斯并不想听拉克西丝如何解释，他逼近命运女神，一把扼住拉克西丝的脖子，仿佛想要把自己的所有愤怒都发泄在她身上一般。

“我最后一次警告你，让我过去！”

拉克西丝一把推开奎托斯，飞身浮上命运神殿的半空，幽幽叹息道：“你总是和我们开玩笑，奎托斯。你这个凡人一定要清楚的一点就是，没有比命运女神更强大的力量，也没有人是我们的敌人。如果你非要成为我们的敌人，那么等待你的只有死亡！”

奎托斯拔出链刃冷笑一声：“如果是那样，至少也是我自己选择的死亡！”

拉克西丝站在空中，手中权杖直指奎托斯，瞬息之间射出一道魔法飞弹，快得几乎让人没有时间闪避。

奎托斯早就料到命运女神不会亲自参与肉搏，手中金羊毛护臂已提前举起。刹那之间奎托斯面前爆发出一团金黄色的光芒，拉克西丝射出的那道光弹被奎托斯彻底反弹回去，若非拉克西丝闪避及时，她自己差点被打中。

奎托斯却瞅准了拉克西丝闪避的瞬间，一跃而起，手中链刃不断击中拉克西丝的身体。

命运女神的躯体坚强无比，奎托斯的屡次攻击仍未奏效，拉克西丝却开始惊叹于斯巴达之鬼的战斗力。奎托斯在空中挥舞了十数下链刃之后，拉克西丝不得不拉高自己的距离，尽量避开奎托斯和自己之间的肉搏。就算是命运女神，现在也知道了跟奎托斯肉搏是多么可怕的一件事。

奎托斯在镜面地板上不停移动，不断避开拉克西丝射下的飞弹，寻找机会依然使用金羊毛护臂弹射魔法。这让拉克西丝不得不再次拉近两人之间的距离，以减少奎托斯反击的机会。

面对空中的命运女神，奎托斯看似笨拙的闪避中却留有一丝余地，拉克西丝并未看出什么奇特之处。然而当奎托斯不知多少次再度闪开魔法飞弹之际，手中却激射出一道闪电。

“这是圣战中失败者们给你的问候！”

骤然而至的闪电透过拉克西丝的权杖，给命运女神的身躯带来一丝痛苦，拉克西丝尚未来得及做出回应，奎托斯手中已射出数道冰箭。

无数冰箭自奎托斯手中激射而出，将拉克西丝的退路彻底封死。奎托斯不仅如此，还动用了阿特拉斯赐给自己的神力，一举将拉克西丝拖至地面。

奎托斯坚韧的双手再次抓住拉克西丝的脖子，这一次没有任何犹豫，也没给对方任何反击的机会，奎托斯拖着拉克西丝猛摔到距自己最近的镜面上。

即使是命运女神的躯体，和掌握命运的镜面相撞也不会有好结果。

奎托斯重击之下，拉克西丝终于感觉到了自己未必会取得胜利，命运女神挣脱奎托斯的束缚，再次飞升至天空。

“你不要和命运做对了，奎托斯！是我们编织你生命中的一切！”

拉克西丝手中的权杖插入地面，周围散发出一股黑暗一般的迷雾，将奎托斯卷入其中。

黑雾并未就此散去，反倒渗入奎托斯背后的镜中，那镜中反射出的一切因此渐渐扭曲，进而涌出一个人形。

“奎托斯，你不要忘记，自己的一切都受我们操纵！”自镜中出现的一个双手化为利刃的女性高高浮于空中，口气倨傲，“现在，你完蛋了！”



掌管命运的女神之中，阿特洛波斯负责剪断命运之线，斩断人的生命和一切希望。此际拉克西丝召出她来，显然是对这场战斗已无信心，想要尽早结束这一切。

阿特洛波斯对奎托斯没有丝毫客气，自空中俯冲而下一举擒住奎托斯，将他拖入魔镜之中。

奎托斯曾穿过一扇魔镜，明白那种感觉，眼前的一切猛然一花，自己眼前竟然出现了许多年前的景象，爱琴海上巨大的自己正和满头火焰长发的战神阿瑞斯战斗，两人的每一步都激起海面上的惊涛骇浪。

阿特洛波斯站在空中飞舞，口气依然狂傲充满自信：“是我们主宰你的命运，愚昧的凡人！我们能以生命线让你生或让你死。奎托斯，你还记得你脚下的这把剑吗？”

奎托斯低头望见自己脚下踩的正是雅典娜雕像手中的那把巨剑，自己杀死阿瑞斯的武器。若非自己当日抢了这把剑做武器，也许战斗的结果会是另外一种情形。

“这把剑让你战胜了阿瑞斯。”阿特洛波斯一针见血地说道，“若非这把剑，那天死的人就是你而非阿瑞斯！我们能操纵你的过去，也能改变你的未来，这就是命运的力量！”

说话间，阿特洛波斯手中的魔法频出，开始破坏这把巨剑。奎托斯仰头望着这名命运女神，狂吼道：“除了这个，你就想不到别的方法战胜我了吗？懦弱的女神！”

挑衅之际，奎托斯已射出闪电长矛，一道霹雳划过长空，透过阿特洛波斯的身体。

阿特洛波斯大怒，手中双剪自空中笔直刺来，想要直接取走战神的性命，却被奎托斯以双刃格住。

架住女神袭击的奎托斯对着阿特洛波斯狞笑了一下：“肉搏战，你们不行！”

说出这句话的同时，奎托斯以手中双刃将女神摔倒在巨剑之上。泰坦狂暴的力量源源不绝自双刃涌出，奎托斯狠狠按住阿特洛波斯的头部，朝着巨剑一下下撞去！

一下，两下，三下……

奎托斯对骄傲的命运女神毫不手软，连续数次撞击之后，他拖起阿特洛波斯的身体朝镜外走去，在镜子边缘将这名女神丢回命运神殿。

紧随着被丢出去的阿特洛波斯，奎托斯快步走出镜中世界，拉克西丝却在外面已恢复了力量等待奎托斯。

“我们没有时间再和你玩下去了，接下来的力量你这个凡人将永远无法想象！”

“是吗？”

奎托斯一脚踏在阿特洛波斯身体上，用力踩踏这位剪断人间命运纺线的女神。看到命运姐妹被凡人践踏，拉克西丝怒吼一声，手中权杖脱手而出，渐渐将让周围的空间陷入一个巨大的结界之中。

奎托斯此时再也不危惧任何神灵的任何力量，即使是宙斯也并非锐不可挡，众神都有其弱点。看到拉克西丝使用巨大的魔法阵将自己包围，奎托斯反倒感觉到心中微微有些笃定。

——命运女神的力量显然已接近极限，看来大家的差距并非想象中那么巨大。

奎托斯低头猛击了阿特洛波斯一拳之后，飞身跃起抓起一条不知是谁命运的纺线，拉扯下来缠绕在阿特洛波斯身上，转而面向拉克西丝，大声怒吼道：“下一个就是你！”

拉克西丝本希望阿特洛波斯能够帮助自己打败这个敌人，却没想到二妹会被奎托斯轻易制服，中止了魔法想要扑过来营救。奎托斯的速度快过拉克西丝无数，拉克西丝俯身冲来之际，奎托斯已将阿特洛波斯扔入镜中牢牢锁住，再也冲不破命运之镜。

命运女神不会死亡，只有永远困住她们才是制服她们的最佳方法，对此奎托斯早就清楚。

“人类，你不要如此狂妄……”

拉克西丝的话未说完，奎托斯已飞身扑来，这一次拉克西丝也没能逃脱奎托斯的奋力一抱，被战神自空中拖下后，奎托斯对准早就看出的弱点狠狠击打。拉克西丝白色长发顶端的头盔瞬间被巨锤砸得几近变形，奎托斯拖着昏迷的命运女神走到命运之镜前，按照束缚阿特洛波斯的方法将拉克西丝困入镜中。

“这就是你们的命运吗？命运女神们！”奎托斯看着两个被困在镜中的身体，高声叫嚣道，“来吧，告诉我命运到底是什么吧！”

越过拉克西丝和阿特洛波斯的阻碍，奎托斯继续寻找克罗索的踪迹，这是最小的命运女神，也是制造命运之线的女神。只有找到她的藏身之

处，才能真正找到自己命运之线的源头。

成功战胜命运女神的奎托斯让盖亚也极为振奋，创世神的声音自遥远处悠悠传来，同样鼓励着奎托斯："干得好，斯巴达的战神！克罗索为每个凡人、神灵和泰坦纺织生命线，你找到她就能找到属于自己的命运，操纵命运之镜，利用它的力量回到宙斯陷害你的那一刻！"

听着盖亚的话，奎托斯紧握手中链刃，向着命运高塔最高处不断攀登。幽长灯火昏暗的长廊里，战神孤独的影子被拖得绵长又凄凉，整个走廊里只有克罗索的声音陪伴着奎托斯。

"你绝不可能操纵自己的生命线，奎托斯！你也别想穿过命运之镜。本来你一直享受着强大的力量，但你从未意识到这力量不是为凡人改变命运而存在！"

"我已经厌倦了你们的说教！"奎托斯对克罗索的话不以为然，"你姐妹的命运就是证明，一切都由我自己决定，包括命运！"

命运高塔的最顶端，一扇幽兰色的巨门背后，藏着克罗索嘶哑的声音。奎托斯站在门口，脚步没有停留一分一秒，以其无匹的臂力猛然推开大门。

"命运三女神的小妹克罗索，我来找你了！"

克罗索拥有命运三女神里最强大的神力，也同时拥有最丑陋的容貌。奎托斯眼中所见的这个女神，是一个巨大肥硕的灰白色躯体，她丑陋的程度甚至超过了欧律比亚。

但这一切并非奎托斯所关注的，战神的目光落在克罗索身上，从她的身上连接出无数荧光四射的纺线，那才是奎托斯来这里的目的。

无数高悬的镰刀在空中飞舞，这都是命运女神房间内阻挡凡人的利器。奎托斯踩着台阶向上攀爬，避开克罗索修长锋利手指的袭击，双手紧抓那高悬的锁链镰刀，朝着克罗索毫不犹豫地抛去！

"命运？狗屁！"

克罗索长年纺线，肥大的身躯早已无法挪动，只能任凭奎托斯将一把把镰刀刺入自己身体。此时命运女神中只有她独活，她已无法改变这一切。

"可恶，你这狂妄的凡人……"

纵然再怎样的叫嚣也无法阻挡战神的决心，奎托斯手中的力量仿佛永远用之不竭，将房间内的镰刀尽数刺入克罗索体内。此时战神早已不再相信什么命运女神力量强大的鬼话，他用自己的双足践踏着克罗索的身体，越过高台，终于来到属于自己命运纺线房间，寻找到了自己的那根命运纺线。

奎托斯终于站到命运之镜面前，此时就连盖亚的声音之中都难掩兴奋："奎托斯，这面镜子拥有的无上神力可以操控命运，你已拥有自己的生命线，现在你可以控制神镜，让自己回到宙斯陷害你的那一刻！"

奎托斯高举手中的生命线，缓缓拉动属于自己的命运纺线。顿时眼前的一切都因命运纺线的拉动而幻化，奎托斯在一片虚妄之中坚定地向前踏出脚步。

命运之镜就在眼前，改变自己命运的一刻就要来到，所有的血汗辛劳在这一刻终于该结束了……



阴霾的天空下，宙斯高举手中的奥林匹斯之剑，正对地上无力反抗的奎托斯高声呼喊。天空中电闪雷鸣，一切都将要发生。

"你死到临头还要反抗我吗？不管……"

这一刻，命运即将改变或决定！

自宙斯不远处，虚空之中猛然出现一抹神光，一道门连接了过去和未来，战胜命运女神的奎托斯自门中冲出，猛然撞向宙斯。宙斯来不及躲闪，身体被撞飞出去，奥林匹斯之剑脱手重新落在奎托斯和宙斯之间。

骤见奎托斯，宙斯瞬间明白了一切，他有些惊讶地自语道："怎么可能？这……命运三女神竟然会帮助你？这太让人吃惊了……"

奎托斯低头拾起奥林匹斯之剑，看着这个自己对之充满了仇恨的敌人，淡淡说道："命运三女神已经不存在了。"

这个消息并不能让宙斯吃惊，众神之王保持着自己的尊严和冷静，冷冷哼道："嗯……我太低估你了，如今我不会再犯同样的错误！"

手中蓄起自己最得意的闪电力量，宙斯朝着奎托斯猛冲而来，奎托斯亦毫无畏惧迎上宙斯。奥林匹斯之剑和宙斯的闪电力量相交，宙斯以其巨大神力将两人带离罗德斯岛，飞向遥远的天际。

越过大地，飞过高山，穿过云层……奎托斯和宙斯双手相交，互相拼杀着各自的力量。两股神力将两人送往更高的高空，此时云层中的雨水再也受不了两人神力的压迫，开始倾盆降下。雨水冲刷之中，奎托斯和宙斯已越过了奥林匹斯众神的居所。

宙斯终究是众神之王，较量之中猛然扳开奎托斯的双手，将奎托斯打落在奥林匹斯众神留下的古战场上。

悬浮于空中的宙斯不再保留实力，对着奎托斯威胁道："我将让你见识真正的神力！"吼声中宙斯释放了自己的全部神力，浑身变作超越泰坦的巨大存在，向着古战场上的奎托斯全力袭来。

奎托斯手持奥林匹斯神剑，避开宙斯降下的霹雳之箭，手中奥林匹斯之剑不断挥砍在宙斯手臂上，引得宙斯无法全力进攻。

回想起自己神力被奥林匹斯之剑吸收的经历，奎托斯开始加快速度闪避宙斯的攻击，寻找机会将奥林匹斯之剑刺入宙斯体内。

"这一切都是你给我的，我也还给你！"

宙斯的动作并非完美无瑕，奎托斯终于寻找到一个机会，提剑高高跃起刺入宙斯的身体，这一剑看似将宙斯的身体真正砍伤，一股强沛的神力冲天而起。

"奥林匹斯之剑？"宙斯终于发现自己的问题在哪里了，身体开始渐渐变小，"这东西在你手中太久了，还给我吧！"

变小之后的宙斯双手抓住奎托斯握剑的手，一把将奥林匹斯之剑抢过。

"我回来就是为了杀死你，宙斯！"奎托斯并不认输，反手一把又将奥林匹斯之剑夺回。二人互相对抗，手中的力量逐渐加剧。

奎托斯的强韧力量让宙斯吃惊，同时也让他更加惧怕，众神之王再度鼓起自己的神力，变成巨大的泰坦形态，释放了自己所有的神力。

众神之王宙斯的闪电力量在这世间无人可敌，即使是奎托斯也不例外。强大的电流自空中缓缓落下，彻底将奎托斯罩住。这一次没有任何反击的余地，奎托斯被强烈的电击彻底击倒，固定在空中不能动弹。



…………

…………

宙斯的电击时间如此之久，以至于开始怀疑自己的攻击是否能获得胜利之际，奎托斯终于开口。

让人吃惊的是，这是战神首次认输："我向你认输了，宙斯！"

宙斯意外地看着这个不羁的战神，表情疑惑。

奎托斯为了澄清宙斯的疑惑，将手中奥林匹斯之剑抛在宙斯面前，转身缓缓跪下："我觉得这种经历太痛苦了，让我解脱吧，宙斯！"

"哦？"宙斯恢复了凡人形态，缓缓走近奎托斯，低头捡起奥林匹斯之剑。

"我会让你从生命中解脱的，孩子。"宙斯看着这个抵抗了自己

许久的战神，喃喃自语道，“但是你的痛苦，才刚刚开始……”

高举起奥林匹斯之剑，宙斯重重挥下神剑，朝着奥林匹斯的新任战神头颅砍去。

改变诸神命运的一刻就此来临！原本垂头不声不响的奎托斯猛然之间抬首，以金羊毛护臂挡住剑锋，同时链刃刺出，将宙斯牢牢钉在石板上。

“同样的阴谋，还给你！”

奎托斯狂吼着夺回了奥林匹斯之剑，剑起剑落，瞬间刺穿了宙斯的胸口。

抓着奥林匹斯之剑，奎托斯将那日宙斯对付自己的情景逆转回来，就在他即将结束奥林匹斯神王命运的一刻，一个人出现在奎托斯身后。

那人手持奥林匹斯最智慧勇敢的双刃，不顾一切攻向奎托斯。几乎是野兽一样的本能让奎托斯拔出奥林匹斯之剑，转身挡住那人的攻击。

曾经无数次袒护和帮助过奎托斯的女神雅典娜出现在奥林匹斯的古战场上，她不顾一切的行为阻止了奎托斯对宙斯的最后一击。

“雅典娜？你竟然和我做对！”

“我并不想和你战斗，但我必须保护奥林匹斯！”雅典娜死死挡住奎托斯的剑刃，高声答道。

另一边，被奎托斯重伤的宙斯已用神力开始恢复自己伤口，同时打算离开战场。

“你给我记住我的孩子，你已经发动了一场你不可能胜利的战争。命运注定我才能获胜！”

奎托斯看到宙斯试图逃走，顿时用尽全力格开雅典娜的双刃，冲向宙斯。这一次奥林匹斯之剑仿佛风中闪电，带起一道蓝光刺向宙斯！

“奎托斯，不要，住手！”

雅典娜的呼喊声中，奎托斯将剑刺出。这一刻时间仿佛凝固了瞬息，奎托斯不可置信地看着雅典娜撞开宙斯，以自己的身躯挡住了这一剑。

奥林匹斯之剑吸纳了奎托斯和宙斯两人的力量，无比强大，这一剑不仅刺穿了雅典娜的铠甲，还刺穿了智慧女神的身体。

“不！雅典娜！你为何要牺牲自己？”

奎托斯的呼喊已经无效，剑刃穿透雅典娜身体的瞬间，电光和神力交融，足以让雅典娜的生命走到尽头。几乎是本能地拔出奥林匹斯之剑，奎托斯抱住了缓缓倒下的雅典娜。

“我，我这是为了挽救奥林匹斯……”雅典娜低头看了一眼自己的伤口，眼神中透出无限哀伤。

“可是我并不想摧毁奥林匹斯，我只想杀死宙斯。”奎托斯第一次感到有些惶急，雅典娜的身体渐渐融化，这是死亡的前兆。

“宙斯就是奥林匹斯！”雅典娜低声呼唤道，“奎托斯，你杀死宙斯，奥林匹斯必然也会毁灭。”

“这是他自取灭亡。”

雅典娜看着奎托斯，低声呢喃：“听我说，奎托斯，宙斯是因为恐惧才这样。一个来自他父亲克洛诺斯的恐惧，这恐惧也导致了圣战的爆发。宙斯想要杀死你的恐惧，就是因为你是他的亲生儿子……”

“他的儿子？”奎托斯似乎想到了什么，盖亚也曾说过类似的话。

“就好像宙斯不得不消灭他的父亲克洛诺斯那样，你也将不得不重演子弑父的悲剧，没有哪个儿子会去杀死自己亲生父亲的……”雅典娜低头看了看自己伤口，知道自己生命即将逝去，仍不忘劝说奎托斯。

“不，我没有父亲！”奎托斯对这个结论无比抗拒。

“无数的众神将与你为敌，奎托斯。那些神会捍卫宙斯，因为只有宙斯活下去，奥林匹斯才得以存在。”

奎托斯摇摇头，毅然道：“如果所有奥林匹斯诸神都想要阻止我复仇，那么他们都得死！我已经受够了在众神阴影下过日子的生活，天神的时代应该就此完结！”

此刻，雅典娜的生命终于彻底走到了尽头。绿色的能量渐渐挥散在空中，世间万物都因智慧女神的死而颤抖。雅典娜体内的能量直冲天际，扩散在这人世间。

雅典娜死了。奎托斯缓缓起身，这才意识到这一切都这样发生了。最爱护他的女神死去了，奥林匹斯再也没有什么值得留恋。遥望天地间，奎托斯终于下定了决心。

盖亚的声音适时响起：“奎托斯，你的能力已经超越了众神，能够回到过去。如今是你结束这一切的时候了……”

奎托斯深深点头，重新回到命运女神的房间，拉动生命纺线，来到一个让宙斯都感到意外的时代。

圣战的战场上，尚未成为奥林匹斯众神的神族和泰坦们正在鏖战，奎托斯自虚空之中踏入战场，仰首就看见一个熟悉的泰坦。

“盖亚！”

听到这声期待已久的呼唤，盖亚回头俯身看着斯巴达的战神，声音激动而愉悦：“我们都在等待你的到来，斯巴达之鬼！如今的天神如此强大，以至于我们都无法抗衡。”

“这一切都将不同了。”奎托斯望着盖亚，大声宣布道，“所有的奥林匹斯众神都因我的名字而颤抖！宙斯无能，雅典娜和阿瑞斯已死，我已重夺奥林匹斯之剑！我们可以获胜，但不是在现在！你们和我一起并肩作战吧，让我们去消灭那些卑微的神族，让整个奥林匹斯山脉都在我们的面前崩塌！跟着我去到我那个时代吧，盖亚，让我们获得最后的胜利！”

奎托斯拉动命运的纺线，在奥林匹斯之剑毁灭圣战所有泰坦之前发动了时间转移的能力，带走了所有的泰坦。

奥林匹斯山上，宙斯正召集自己手下最得力的众神商议如何对付奎托斯。此时宙斯依然骄傲无比，充满自信。站在宙斯面前的四个神灵分别是赫尔墨斯、赫利俄斯、哈迪斯和波塞冬。几名天神望着已经伤愈的宙斯，等待神王宣布战争的开始。

“我们所面临的窘境远远超过这个堕落的凡人。”宙斯望着自己的神族同胞们高声说道，“但我们是天神，是凡人膜拜的存在，是这座山脉的统治者。如今我们不会被这个讨厌的蠢人所替代，所以众神们，你们要抛开往日长久以来的狭隘和愤怒，团结起来吧！我们要一同面对这个灾祸，奥林匹斯必胜！”

宙斯的宣言途中，几次微小的震动让众神之王略觉惊讶，但并未在意。等到这一切终于变成让神殿坍塌的巨大颤抖之后，宙斯才感觉到问题的严重性。

众神沿着奥林匹斯神殿边缘向下俯视，看到了他们毕生难忘的一幕。

巨大的盖亚正在攀爬奥林匹斯山，覆盖着森林的背上藏着一人，那人手持奥林匹斯之剑，遥指宙斯所在的方向。

“宙斯，你的儿子回来了！我要让整个奥林匹斯山万劫不复！”

向下望去，整个奥林匹斯山脚已如地狱一般，所有的城市都陷入燃烧的火海，没有人声也没有祈祷。从圣战中被奎托斯带来的泰坦一族以双手牢牢抓住奥林匹斯山的岩石，不断向上。十二泰坦的巨大身躯让奥林匹斯无时无刻不在颤抖。

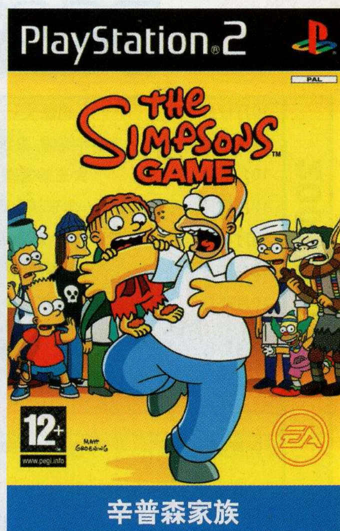
越过长长的时光隧道，越过愤怒和不甘，越过生和死，越过这世间最痛苦和最惨烈的战斗，战神归来了。

奎托斯带着毁灭奥林匹斯的力量和誓言，终结了战神的传说，开始了新的战争。

# PS2专辑发售表 美版

★红色字体表示注目游戏

| 时间 | 日期 | 中文名 | 英文名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2007年10月 | 10月15日 | 托尼滑板 练习场 | Tony Hawk's Proving Ground | SPG | Activision | 39.99美元 |
| | 10月16日 | 降世神通：燃烧的大地 | Avatar：The Last Airbender——The Burning Earth | ACT | THQ | 39.99美元 |
| | 10月16日 | 大战略7 超越 | Daisenryaku 7 Exceed | SLG | Valcon Games | 19.99美元 |
| | 10月16日 | 模拟乐园：惊奇世界 | Thrillville：Off the Rails | SLG | LucasArts | 39.99美元 |
| | 10月16日 | 迪斯尼公主 前往魔法世界 | Disney Princess：Enchanted Journey | AVG | Disney | 39.99美元 |
| | 10月22日 | 模拟人生2：放逐 | The Sims 2：Castaway | SLG | EA | 49.99美元 |
| | 10月23日 | 摩托GP07 | MotoGP 07 | SPG | Capcom | 售价未定 |
| | 10月23日 | 后院橄榄球2008 | Backyard Football 2008 | SPG | Humongous Entertainment | 29.99美元 |
| | 10月23日 | Luxor：法老王的挑战 | Luxor：Pharaoh's Challenge | PUZ | MumboJumbo | 19.99美元 |
| | 10月23日 | 恐龙战队：超级传奇 | Power Rangers：Super Legends | ACT | Disney | 29.99美元 |
| | 10月23日 | 格斗之王XI | The King of Fighters XI | FTG | SNK Playmore | 29.99美元 |
| | 10月26日 | 职业进化足球2008 | Pro Evolution Soccer 2008 | SPG | Konami | 39.99美元 |
| | 10月28日 | 吉他英雄III：摇滚传奇 | Guitar HeroIII：Legends of Rock | MUG | RedOctane | 49.99美元 |
| | 10月29日 | 汽车总动员 全国汽车大赛 | Cars Mater—National | RAC | THQ | 49.99美元 |
| | 10月29日 | 猎杀者 2 | Manhunt 2 | AVG | Rockstar Games | 49.99美元 |
| | 10月30日 | 布兹小子！大测验 | Buzz！The Mega Quiz | ETC | SCEA | 29.99美元 |
| | 10月30日 | 混沌之战 | Chaos Wars | S·RPG | O3 Entertainment | 29.99美元 |
| | 10月30日 | 歌舞青春：纵情歌唱 | High School Musical：Sing It！ | MUG | Disney | 49.99美元 |
| | 10月30日 | 辛普森家族 | The Simpsons Game | ACT | EA | 39.99美元 |
| 2007年11月 | 11月5日 | 饮料杯历险记 | Aqua Teen Hunger Force Zombie Ninja Pro—Am | RAC | Midway | 29.99美元 |
| | 11月6日 | 坎贝拉猎人2008 | Cabela's Big Game Hunter 2008 | ACT | Activision | 39.99美元 |
| | 11月7日 | 游戏王 宿命的开始 | Yu—Gi—Oh！The Beginning of Destiny | TAB | Konami | 39.99美元 |
| | 11月13日 | 劲舞狂歌（麦克风同捆版） | Boogie（w/Microphone） | MUG | EA | 49.99美元 |
| | 11月13日 | 宠物狗 2 | Dogz 2 | ETC | Ubisoft | 29.99美元 |
| | 11月13日 | 龙珠Z 电光石火 Meteor | Dragon Ball Z：Budokai Tenkaichi 3 | FTG | Atari | 39.99美元 |
| | 11月13日 | 哈维博德曼：律师 | Harvey Birdman：Attorney at Law | ETC | Capcom | 售价未定 |
| | 11月13日 | 怪物卡车 | Monster Jam | ACT | Activision | 29.99美元 |
| | 11月13日 | NeoGeo战斗竞技场 | NeoGeo Battle Coliseum | ETC | SNK Playmore | 19.99美元 |
| | 11月13日 | 益智之谜：战神的挑战 | Puzzle Quest：Challenge of the Warlords | ETC | D3 | 19.99美元 |
| | 11月13日 | 极品飞车 职业街头赛 | Need for Speed ProStreet | RAC | EA | 39.99美元 |
| | 11月19日 | 大学篮球 2K8 | College Hoops 2k8 | SPG | 2K Sports | 49.99美元 |
| | 11月20日 | 坎贝拉怪物巴斯钓鱼 | Cabela's Monster Bass | SPG | Activision | 29.99美元 |
| | 11月20日 | 最终幻想XI 阿尔塔娜的神兵 | Final Fantasy XI：Wings of the Goddess | RPG | Square Enix | 售价未定 |
| | 11月20日 | 历史频道：太平洋战争 | History Channel：Battle for the Pacific | FPS | Activision | 售价未定 |
| 2007年12月 | 12月4日 | 艾尔文与花栗鼠 | Alvin and the Chipmunks | ACT | Brash Entertainment | 售价未定 |
| | 12月17日 | 摇滚乐队 | Rock Band | MUG | EA | 49.99美元 |
| 2009年内 | 1月7日 | 劲舞革命：迪斯尼频道 | Dance Dance Revolution：Disney Channel | MUG | Konami | 39.99美元 |
| | 1月7日 | 与海怪同行：史前探险 | Sea Monsters：A Prehistoric Adventure | AVG | DSI Games | 售价未定 |
| | 1月7日 | 世界纸牌锦标赛 | World Championship Cards | TAB | Crave | 29.99美元 |
| | 2月1日 | DT赛车手 | DT Racer Referred | RAC | XS Games | 售价未定 |
| 未定 | 未定 | 查理布朗和他的全明星阵容 | Charlie Brown's All—Stars | SPG | NBGI | 售价未定 |

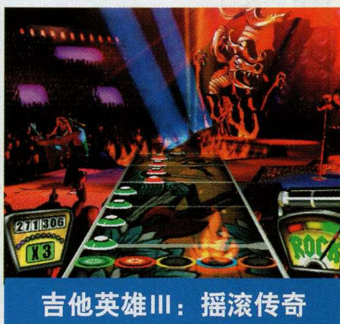


辛普森家族


格斗之王XI


最终幻想XI 阿尔塔娜的神兵


摇滚乐队


吉他英雄III：摇滚传奇

# PS2专辑发售表 日版

| 时期 | 日期 | 中文名 | 日文名 | 类型 | 厂商 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2007年10月 | 10月17日 | 蜘蛛侠3 | スパイータマン | ACT | Activsion | 5980日元 |
| | 10月18日 | 世界英雄 豪华版 | ワールドヒーローズ ゴージャス | FTG | SNK Playmore | 4800日元 |
| | 10月18日 | 女王的宫殿 | Palais de Reine | SLG | Interchannel—Holon | 6800日元 |
| | 10月18日 | 人面鱼2 ～北京原人育成工具～ | シーマン2～北京原人育成キット～ | SLG | SEGA | 6800日元 |
| | 10月18日 | 银河天使 II 无限回廊之键 | ギャラクシーエンジェル II 无限回廊の键 | SLG | Broccoli | 7800日元 |
| | 10月25日 | 召唤少女 | 召唤少女 ～Elemental Girl Calling～ | S・RPG | 角川书店 | 6800日元 |
| | 10月25日 | 热带低气压少女 | 热带低气压少女 | AVG | Nine's fox | 6800日元 |
| | 10月25日 | 世界杯排球赛 ～美神进化论～ | バレーボール ワールドカップ～ヴィーナス エボリューション～ | SPG | Spike | 6800日元 |
| | 10月25日 | 魔塔大陆2 响彻世界的少女的创造诗 | アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗 | RPG | Banpresto | 6800日元 |
| 2007年11月 | 11月1日 | G1骑师4 2007 | G1 Jockey 4 2007 | RAC | Koei | 6800日元 |
| | 11月1日 | 超级机器人大战 特勤指挥官 the 2nd | スーパーロボット大战 スクランブルコマンダー the 2nd | SLG | Banpresto | 6980日元 |
| | 11月8日 | 星色赠礼 | 星色のおくりもの | AVG | Takuyo | 6800日元 |
| | 11月15日 | 装甲骑兵Votoms | 装甲骑兵ボトムズ | ACT | NBGI | 6800日元 |
| | 11月15日 | 流行之神2 警视厅怪异事件档案 | 流行り神2 警视厅怪异事件ファイル | AVG | 日本一Software | 6800日元 |
| | 11月22日 | 四八 | 四八 | AVG | Banpresto | 6800日元 |
| | 11月22日 | 世界足球 胜利十一人2008 | World Soccer Winning Eleven 2008 | SPG | Konami | 售价未定 |
| | 11月29日 | Myself；Yourself | Myself；Yourself | AVG | Yeti | 6800日元 |
| | 11月29日 | 咎狗之血 True Blood | 咎狗の血 True Blood | AVG | 角川书店 | 6800日元 |
| | 11月29日 | 幸运星～陵樱学院 樱藤祭～ | らき☆すた～陵樱学院 樱藤祭～ | AVG | 角川书店 | 6800日元 |
| | 11月29日 | 战国BASARA2 英雄外传 | 战国BASARA2 英雄外传 | ACT | Capcom | 5480日元 |
| | 11月29日 | SD高达G世纪 战魂 | SDガンダム ジージェネレーション スピリッツ | SLG | NBGI | 6800日元 |
| | 11月29日 | 零之使魔 梦魔编织的夜风幻想曲 | ゼロの使い魔 梦魔が纺ぐ夜风の幻想曲 | AVG | Marvelous Entertainment | 6980日元 |
| 2007年12月 | 12月6日 | 加勒比海盗3：世界的尽头 | パイレーツ・オブ・カリビアン/ワールド・エンド | ACT | Disney | 5800日元 |
| | 12月6日 | 迪斯尼公主 前往魔法世界 | ディズニープリンセス 魔法の世界へ | AVG | Disney | 5800日元 |
| | 12月13日 | 圣魔基因 | スペクト ラルジーン | S・RPG | Idea Factory | 6800日元 |
| | 12月13日 | School Days LXH | School Days LXH | AVG | Interchannel—Holon | 6800日元 |
| | 12月13日 | 恋爱学院 the Origin | D.C. ダ・カーボ the Origin | AVG | Sweets | 6800日元 |
| | 12月20日 | 寒蝉鸣泣时 碎片游戏 | ひくらしのなく顷に祭 カケラ游び | AVG | Alchemist | 6980日元 |
| | 12月下旬 | 超级机器人大战OG外传 | スーパーロボット大战OG外传 | S・RPG | Banpresto | 5800日元 |
| | 12月预定 | 火影忍者 疾风传 终极觉醒 2 | NARUTO—ナルトー疾风传 ナルティメットアクセル 2 | ACT | NBGI | 售价未定 |
| | 12月预定 | 世界最强银星围棋 7 | 世界最强银星围棋 7 | TAB | Magnolia | 售价未定 |
| 秋 | 2007年秋 | 大奥记 | 大奥记 | SLG | Giobal A Entertainment | 5800日元 |
| 冬 | 2007年冬 | 最终幻想XI 阿尔塔娜的神兵 | Final Fantasy XI：Wings of the Goddess | RPG | Square Enix | 售价未定 |
| | 2007年冬 | 放学后的白银旋律 | 放课后は白银の调べ | AVG | dimple | 6800日元 |
| | 2007年冬 | 变形金刚 | トランスフォーマー | ACT | Activision | 售价未定 |
| | 2007年冬 | H2O | H2O | AVG | 角川书店 | 售价未定 |
| | 2007年冬 | 游戏王怪兽对决GX 双重战力进化 | 游☆戏☆王デュエルモンスターGX タッグフォースエヴォリューション | TAB | Konami | 售价未定 |
| | 2007年冬 | 鸟之星 飞行星球 | トリノホシ Aerial Planet | AVG | 日本一Software | 6800日元 |
| 年内 | 年内 | 校园争夺战 | ほしかりエンポーサ | SLG | Takuyo | 售价未定 |
| 2008年1月 | 1月31日 | 凉宫春日的困惑 | 凉宫ハルヒの户惑 | AVG | Banpresto | 6800日元 |
| | 1月预定 | 冬宫 暗之巫女与诸神之戒指 | エルミナージュ 暗の巫女と神の指轮 | AVG | Starfish—SD | 6800日元 |
| 发售日未定游戏 | 未定 | 宿命传说 导演剪辑版 | テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット | RPG | NBGI | 售价未定 |
| | 未定 | 圣灵机 II | 圣灵机ライブレード II | 未定 | winky soft | 售价未定 |
| | 未定 | 格斗之王98 终极对决 | The King of Fighters'98 アルティメット マッチ | FTG | SNK Playmore | 3800日元 |
| | 未定 | 摔跤天使 生存者 2 | レッスルエンジェルス サバイバー2 | SLG | Success | 售价未定 |
| | 未定 | 降魔 | KOUMA/降魔 | AVG | SEGA | 售价未定 |
| | 未定 | 樱花大战物语 帝都篇 | サクラ大战物语 帝都篇 | AVG | SEGA | 售价未定 |
| | 未定 | 樱姬锦绘卷 | 樱姬锦绘卷 | ACT | SEGA | 售价未定 |
| | 未定 | 召唤之夜新作 | 新作サモンナイト | 未定 | Banpresto | 售价未定 |


SD高达G世纪 战魂


超级机器人大战 特勤指挥官 the 2nd


战国BASARA2 英雄外传


凉宫春日的困惑


魔塔大陆2 响彻世界的少女的创造诗



PS2专辑

VOL.5

ALL About PlayStation2 You Wish To Know

□○△×



ISBN 7-88618-062-3

本手册随盘附赠不能单独销售

PS2专辑光盘定价：25元